TASHA'S CAULDRON OF EVERYTHING™





TASHA'S CAULDRON OF EVERYTHING™

DUNGEONS & DRAGONS

A magical mixture of new rules options for the world's greatest roleplaying game

El Caldero de Tasha para Todo





Irina Nordsol

Créditos

Traducción y Maquetado: Alvaro1555

Diseñadores Jefe: Jeremy Crawford
Director Artístico: Kate Irwin

Diseño: Dan Dillon, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Elisa Teague
Diseño Adicional: A Bill Benham, Adam Lee, Ari Levitch, Christopher Perkins, Taymoor Rehman, Kate Welch, Ray Winningert
Desarrollo de Reglas: Jeremy Crawford, Dan Dillon, Ben Petrisor, Taymoor Rehman
Edición: Michele Carter, Christopher Perkins, Jessica Ross, F. Wesley Schneider, James Wyatt

Diseñador Gráfico Jefe: Trish Yochum
Diseñadores Gráficos: Trystan Falcone, Emi Tanji
Ilustración de Portada: Wylie Beckert, Magali Villeneuve
Ilustraciones Interiores: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Burdett, Sidharth Chaturvedi, David Rene Christensen, Nikki Dawes, Olga Drebas, Caroline Gariba, Sam Keiser, Julian Kok, Titus Lunter, Andrew Mar, Marcela Medeiros, Brynn Metheney, Robson Michel, Scott Murphy, Irina Nordsol, Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, David Sladek, Crystal Sully, Brian Valeza, Svetlin Velinov, Anna Veltkamp, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner
Ilustrador Conceptual: Shawn Wood

Ingeniero de Proyecto: Cynda Callaway
Técnicos de Imagen: Stan!, Heather Fleming
Especialista de Pre-prensa: Jefferson Dunlap

D&D Game Studio

Productor Ejecutivo: Ray Winninger
Diseñadores Jefes: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Gerente de Diseño: Steve Scott
Departamento de Diseño: F. Wesley Schneider, Dan Dillon, Adam Lee, Ari Levitch, Ben Petrisor
Director de Arte Superior: Richard Whitters
Departamento de Arte: Kate Irwin, Emi Tanji, Trish Yochum, Shawn Wood
Productor Superior: Dan Tovar
Productores: Bill Benham, Lea Heliotis
Director de Gerencia de Producto: Liz Schuh
Gerente de Licencia: Hilary Ross
Gerentes de Producto: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross
Gerente de Marca: Shelly Mazzanoble
Publicidad: Greg Tito
Gerencia de Comunidad: Brandy Camel

Este libro contiene algun contenido que apareció originalmente en *La Guía del Aventurero de la Costa de la Espada* (2015) y *La Guía del Maestro de Gremio para Ravnica* (2018), *Eberron: Surgiendo de la Última Guerra* (2019), y *Las Odiseas Míticas de Theros* (2020).



EN LA PORTADA
Con libro de conjuros a la mano, la maga Tasha lanza un conjuro sobre un brebaje burbujeante en su caldero mágico, en esta pintura de Magali Villeneuve



EN LA PORTADA ALTERNATIVA
El artista Wylie Beckert muestra a Tasha conjurando imágenes de su pasado y futuro, blandiendo un encantamiento enseñado por su madre, Baba Yaga, mientras el señor abisal Graz'zt observa.

620C7878000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6702-5
Primera Impresión: Noviembre de 2020

9 8 7 6 5 4 3 2 1



Descargo de responsabilidad: Este libro contiene las observaciones de la archimaga Tasha. Después conocida como la Reina Bruja y luego Iggwilv, ella es una de los magos más grandes en la historia del multiverso. Tememos que haya un encantamiento en estas notas y por ello hemos protegido este tomo con poderosas custodias. ¡Si estás leyendo esto, la primera custodia ya ha sido rota! Si te atreves a seguir leyendo, no podemos garantizar la seguridad de tu alma o que no abrirás un portal a otro plano de existencia. Si un portal aparece, ruega que no aparezca algo peor que la madre de Tasha, Baba Yaga. Y si la madre de las sagas llega, asegúrate de ofrecer solo cumplidos sobre su hija. U ofrécele ponquecitos. Ella ama los ponquecitos.

Contenidos

Cómo Usar Este Libro

El Caldero de Tasha para Todo (Tasha's Cauldron of Everything) ofrece una serie de nuevas opciones para Dungeons & Dragons, y nuestro viaje a través de esas opciones va acompañado de las notas de la maga Tasha. Creadora del conjuro risa horrible de Tasha, la vida de Tasha es una de las más históricas del multiverso D&D. Criada por Baba Yaga, la propia Madre de las Brujas, Tasha se aventuró por el mundo de Falcongrís y se convirtió en amiga y, a veces, enemiga de otros aventureros famosos, como Mordenkainen. Con el tiempo, gobernó como Reina Bruja y luego cambió su nombre a Iggwilv, una figura legendaria temida, admirada y sobre la que se susurra.

Escrito para jugadores y Dungeon Masters por igual, este libro ofrece opciones para mejorar personajes y campañas en cualquier mundo de D&D, ya sea que te aventuras en Falcongrís, otra ambientación oficial de D&D o un mundo de tu propia creación.

Lo que Encontrarás Dentro

El Capítulo 1 está repleto de nuevos rasgos y subclases para las clases en el Manual del Jugador, y presenta la clase artífice, un maestro de la invención mágica. El capítulo también ofrece dotes para los grupos que las utilizan.

El Capítulo 2 contiene patrones que pueden convertirse en una de las fuerzas impulsoras detrás de las aventuras de tu grupo.

El Capítulo 3 brilla con nuevas opciones mágicas, que incluyen conjuros, libros de conjuros mágicos, artefactos y tatuajes imbuidos de magia, disponibles tanto para los personajes jugadores como para los monstruos.

El Capítulo 4 contiene varias reglas que un DM puede incorporar en una campaña, incluidas las reglas para compañeros que suben de nivel con los personajes jugadores y entornos sobrenaturales. El capítulo termina con una colección de puzles listos para ser implementados en cualquier aventura que al DM le gustaría condimentar con algunos puzles.

Todo es Opcional

Todo en este libro es opcional. Cada grupo, guiado por el DM, decide cuál de estas opciones, incorporar en una campaña si así lo desean. Puedes utilizar algunas, todas o ninguna; te animamos a que elijas las que mejor se adapten a la historia de tu campaña y al estilo de juego de tu grupo.

Arcanos Desenterrados

Gran parte del material de este libro apareció originalmente en Unearthed Arcana, una serie de artículos en línea que publicamos para explorar reglas que podrían convertirse oficialmente en parte del juego. Algunas ofertas de Unearthed Arcana no terminan resonando entre los fanáticos y se dejan de lado. El material de Unearthed Arcana que inspiró las opciones en los siguientes capítulos fue bien recibido y, gracias a los comentarios de miles de fanáticos de D&D, se ha refinado a las formas oficiales que se presentan aquí.

Independientemente de las opciones que elijas utilizar, este libro se basa en las reglas del Manual del Jugador, el Manual de Monstruos y la Guía del Dungeon Master, y puede combinarse con las opciones de la Guía de Xanathar para Todo y otros libros de D&D.

Diez Reglas para Recordar

1. El DM adjudica las reglas

Las reglas de D&D cubren muchos de los giros y vueltas que surgen en el juego, pero las posibilidades son tan vastas que las reglas no pueden cubrirlo todo. Cuando encuentres algo que las reglas no cubren o si no estás seguro de cómo interpretar una regla, el DM decide cómo proceder, con el objetivo de un curso que brinde el mayor disfrute a todo tu grupo.

2. Las Excepciones Superan las Reglas Generales

Las reglas generales rigen cada parte del juego. Por ejemplo, las reglas de combate te dicen que los ataques con armas cuerpo a cuerpo usan Fuerza y los ataques con armas a distancia usan Destreza. Esa es una regla general, y una regla general está en vigor siempre que algo en el juego no diga explícitamente lo contrario.

El juego también incluye elementos (rasgos de clase, conjuros, objetos mágicos, habilidades de monstruos y similares) que a veces contradicen una regla general. Cuando una excepción y una regla general no concuerdan, la excepción gana. Por ejemplo, si un rasgo dice que puedes realizar ataques con armas cuerpo a cuerpo usando tu Carisma, puedes hacerlo, aunque esa afirmación no concuerde con la regla general.

3. Ventaja y Desventaja

Incluso si más de un factor te da ventaja o desventaja en una tirada, solo la tienes una vez, y si tienes ventaja y desventaja en la misma tirada, se cancelan entre sí.

4. Tiempo de Reacción

Ciertos rasgos del juego te permiten realizar una acción especial, llamada reacción, en respuesta a un evento. Hacer ataques de oportunidad y lanzar el conjuro escudo son dos usos típicos de las reacciones. Si no estás seguro de cuándo ocurre una reacción en relación con su desencadenante, esta es la regla: la reacción ocurre después de su desencadenante, a menos que la descripción de la reacción indique explícitamente lo contrario. Una vez que usas una reacción, no puedes usar otra hasta el comienzo de tu próximo turno.

5. Bonificador por Competencia

Si tu bonificador por competencia se aplica a una tirada, puedes agregar el bonificador solo una vez a la tirada, incluso si varias cosas en el juego dicen que se aplica tu bonificador. Además, si más de una cosa te dice que dupliques o reduzcas a la mitad tu bonificador, puedes duplicarlo solo una vez o reducirlo a la mitad una vez antes de aplicarlo. Ya sea multiplicado, dividido o dejado en su valor normal, el bonificador se puede usar solo una vez por tirada.

Olga Drebas

6. Conjuros de Acción Adicional

Si quieres lanzar un conjuro que tiene un tiempo de lanzamiento de 1 acción adicional, recuerda que no puedes lanzar ningún otro conjuro antes o después en el mismo turno, excepto por trucos con un tiempo de lanzamiento de 1 acción.

7. Concentración

Tan pronto como comiences a lanzar un conjuro o uses una habilidad especial que requiera concentración, tu concentración en otro efecto finaliza instantáneamente.

Mi querido, dulce y afortunado lector,

Me conoces. Has oído hablar de mis hazañas. Has difundido mis títulos: Natasha la Oscura, Hura de Ket, la hija de Baba Yaga, bruja por excelencia y, si no estás tratando de impresionar, simplemente Tasha.

Durante más tiempo del que quisiera confesar, he buscado misterios y maravillas que mendigan descripción. (Bueno, maravillas que mendigan las descripciones de los que no se criaron en la cabaña danzante de un inmortal, como yo.) Dentro de este tomo, encontrarás una muestra de las curiosidades que he documentado durante mis viajes, incluidas mis hazañas con la infame Compañía de los Siete; mis estudios con el Archimago Loco original, Zagig Yragerne; y mis correspondencias con luminarias que saltan entre mundos (y santurrones) como Mordenkainen. Desafortunadamente, a pedido de Mordenkainen, un panel de expertos del Gremio de Magia de Falcongrís, que me aseguran es un estimado centro de aprendizaje y no es una estafa elaborada para timar a los nobles rubios, ha recibido la supervisión editorial de este trabajo. Como resultado, entiendo que algunos de mis hallazgos "menos tradicionales" han sido cargados con varias reglas, para la supuesta "continuidad segura de las artes místicas y, de hecho, de toda la vida en el multiverso".

No importa. Mediante una combinación de argumentos irrefutables y conjuros, he convencido al consejo editorial de que me proporcione esta copia anticipada de su trabajo.

Al revisarlo, he agregado una variedad de marginalia. Espero que, con la inclusión de mis análisis, guiatura, amenazas, y críticas, las mentes astutas tendrán todo lo que necesitan para avanzar su cuenta de las audacias infinitas del multiverso. Incluso si no es el caso, sigue leyendo y tal vez aprenderás algo que mis semicolegas archimagos temen que aprendas.

Voy a correr la cortina de la realidad para ti, estimado lector. Invoca tu coraje, y echa una mirada.

TASHA



8. Puntos de Golpe Temporales

Los puntos de golpe temporales no son acumulativos. Si tienes puntos de golpe temporales y recibes más, no los sumas, a menos que un rasgo del juego diga que puedes. En cambio, tú decides cuales puntos de golpe temporales deseas conservar.

9. Redondear a la Baja

Siempre que dividas o multipliques un número en el juego, redondea hacia abajo si terminas con una fracción, incluso si la fracción es la mitad o mayor.

10. Diviértete

No necesitas conocer todas las reglas para disfrutar de D&D, y cada grupo tiene su propio estilo: diferentes formas en las que le gusta contar historias y usar las reglas. Acepta lo que más disfruta tu grupo. En resumen, ¡sigue tu dicha!



La bruja Tasha estudia magia fuera de la choza de su madre adoptiva, Baba Yaga.

Capítulo 1

Opciones de Personaje

Cuando creas tu personaje de D&D, tienes una variedad de opciones en el Manual del Jugador para crear el tipo de aventurero que deseas. Este capítulo se suma a esas opciones, haciendo posible realizar aún más conceptos de personajes. Si combinas estas opciones con las de La Guía de Xanathar para Todo, las posibilidades para tus personajes se vuelven enormes.

Estas son las opciones que se presentan en este capítulo:

- Una forma de personalizar el origen de tu personaje cambiando algunos de tus atributos raciales
- Orientación para cambiar tu subclase
- La clase de artífice, un maestro de la invención mágica
- Rasgos de clase y subclases para cada clase en el Manual del Jugador
- Dotes para cualquiera que use esa regla opcional

Personalizar Tu Origen

A nivel 1, eliges varios aspectos de tu personaje, incluidas puntuaciones de característica, raza, clase y antecedentes. Juntos, estos elementos ayudan a pintar una imagen del origen de tu personaje y te dan la capacidad de crear muchos tipos diferentes de personajes. A pesar de esa versatilidad, una típica raza de personaje en D&D incluye poca o ninguna opción, una falta que puede dificultar la realización de ciertos conceptos de personajes. Las siguientes subsecciones abordan esa carencia al agregar opciones a la raza de tu personaje, lo que te permite personalizar tus puntuaciones de característica, idiomas y ciertas competencias para que se ajusten al origen que tienes en mente para tu personaje. La raza de personaje en el juego representa la especie de fantasía de tu personaje, combinada con ciertas suposiciones culturales. Las siguientes opciones salen de esos supuestos para allanar el camino para personajes verdaderamente únicos.

Mejoras de Característica

Cualquiera que sea la raza D&D que elijas para tu personaje, obtienes un rasgo llamado Mejora de Característica. Esta mejora refleja un poco de excelencia arquetípica en los aventureros de este tipo en el pasado de D&D. Por ejemplo, si eres un enano, tu Constitución aumenta en 2, porque los héroes enanos en D&D suelen ser excepcionalmente duros. Esta mejora no se aplica a todos los enanos, solo a los aventureros enanos, y existe para reforzar un arquetipo. Ese refuerzo es apropiado si quieres apoyarte en el arquetipo, pero no ayuda si tu personaje no se ajusta al arquetipo.

Si quieres que tu personaje siga su propio camino, puedes ignorar tu rasgo Mejora de Característica y asignar mejoras de característica adaptadas a tu personaje. Esto es lo que debes hacer: toma cualquier Mejora de Característica que obtengas en tu raza o subraza y aplícala a la puntuación de característica que elijas. Si obtienes más de una mejora, no puedes aplicar esas mejoras a la misma puntuación de característica y no puedes aumentar una puntuación por encima de 20.

Por ejemplo, si el rasgo Mejora de Característica de tu raza o subraza aumenta tu Constitución en 2 y tu Sabiduría en 1, en su lugar podrías aumentar tu Inteligencia en 2 y tu Carisma en 1.

Brian Valeza

Idiomas

La raza de tu personaje incluye idiomas que se supone que conoce tu personaje, generalmente el Común y el idioma de tus antepasados. Por ejemplo, se supone que un aventurero mediano conoce Común y Mediano. Aquí está la cuestión: los aventureros de D&D son extraordinarios, y tu personaje puede haber crecido hablando idiomas diferentes a los de tu atributo Idiomas.

Para personalizar los idiomas que conoces, puedes reemplazar cada idioma en tu atributo Idiomas con un idioma de la siguiente lista: Abisal, Celestial, Común, Dracónico, Élfico, Enano, Gigante, Gnomo, Goblin, Habla de las Profundidades, Infernal, Infracomún, Mediano, Orco, Primordial o Silvano.

Tu DM puede agregar o eliminar idiomas de esa lista, según los idiomas que sean apropiados para tu campaña.

Competencias

Algunas razas y subrazas otorgan competencias. Estas competencias suelen ser culturales y es posible que tu personaje no tenga ninguna conexión con la cultura en cuestión o que haya seguido una formación diferente. Puedes reemplazar cada una de esas competencias por una diferente de tu elección, siguiendo las restricciones de la tabla Intercambios de Competencia.

Intercambios de Competencia

Competencia	Competencia de Reemplazo
Habilidad	Habilidad
Armadura	Arma sencilla / marcial o herramienta
Arma sencilla	Arma sencilla o herramienta
Arma marcial	Arma sencilla / marcial o herramienta
Herramienta	Herramienta o Arma sencilla

Por ejemplo, los aventureros altos elfos tienen competencia con las espadas largas, que son armas marciales. Consultando la tabla de Intercambios de Competencia, vemos que tu alto elfo puede intercambiar esa competencia por competencia con otra arma o una herramienta. Tu elfo puede ser un músico, que elige la competencia con un instrumento musical (un tipo de herramienta) en lugar de con espadas largas. Del mismo modo, los elfos comienzan con competencia en la habilidad Percepción. Es posible que tu elfo no tenga los sentidos agudos asociados con tus parientes y podría to-

mar una competencia diferente, como Interpretación.

Linaje Personalizado

En lugar de elegir una de las razas del juego para tu personaje a nivel 1, puedes usar los siguientes rasgos para representar el linaje de tu personaje, dándote un control total sobre cómo el origen de tu personaje lo formó:

Tipo de Criatura. Eres un humanoide. Tú decides tu apariencia y si te pareces a alguno de tus parientes.
Tamaño. Eres Pequeño o Mediano (a tu elección).
Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.
Mejora de Característica. Una puntuación de característica de tu elección aumenta en 2.
Dote. Obtienes una dote de tu elección para la que calificas.
Rasgo Variante. Obtienes una de las siguientes opciones de tu elección: (a) visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies o (b) competencia en una habilidad de tu elección.
Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tu DM y tú acuerden que es apropiado para tu personaje.

El capítulo "Equipo" del Manual del Jugador incluye armas y herramientas adecuadas para estos intercambios, y tu DM puede permitir opciones adicionales.

Personalidad

La descripción de una raza puede sugerir varias cosas sobre el comportamiento y la personalidad de los aventureros arquetípicos de esa gente. Puedes ignorar esas sugerencias, ya sean sobre alineación, estados de ánimo, intereses o cualquier otro rasgo de personalidad. La personalidad y el comportamiento de tu personaje son completamente tuyos para determinar.

Cambiar una Habilidad

A veces, eliges una habilidad que no resulta muy útil en la campaña o que ya no se ajusta a la historia de tu personaje. En esos casos, habla con tu DM sobre reemplazar esa competencia en habilidad con otra competencia en habilidad ofrecida por tu clase a nivel 1. Un momento conveniente para tal cambio es cuando alcanzas un nivel que te otorga el rasgo Mejora de Característica, lo que representa que tu personaje ha pasado uno o dos niveles estudiando la nueva habilidad y dejando que la anterior se atrofie.

Cambiar Tu Subclase

Cada clase de personaje implica la elección de una subclase a nivel 1, 2 o 3. Una subclase representa un área de especialización y ofrece diferentes rasgos de clase a medida que subes de nivel. Con la aprobación de tu DM, puedes cambiar tu subclase cuando normalmente obtendrías un nuevo rasgo de subclase. Si decides realizar este cambio, elige otra subclase que pertenezca a tu clase y reemplaza todos los rasgos de tu antigua subclase con los rasgos de la nueva subclase que son para tu nuevo nivel y niveles inferiores.

Hora de Entrenar

Para cambiar tu subclase, tu DM puede requerir que dediques tiempo a la transición, mientras estudias las enseñanzas de la nueva especialización. Esta transición requiere una cantidad de días equivalente al doble de tu nuevo nivel en la clase; un nivel más alto representa más que aprender.

El DM también puede requerir un gasto de dinero para pagar el entrenamiento, los reactivos mágicos u otros bienes necesarios para la transición. El costo suele ser 100 po multiplicado pot tu nuevo nivel. Este costo puede ir acompañado de una misión de algún tipo. Por ejemplo, un hechicero que quiera adoptar un Linaje Dracónico podría tener que recibir sangre, una bendición o ambas de un dragón anciano.

Si regresas a una subclase que tenías anteriormente, te saltas el costo de oro y el tiempo requerido para la transición se reduce a la mitad.

Cambio Repentino

A veces, un personaje sufre una transformación dramática en sus creencias y habilidades. Cuando un personaje experimenta una profunda autorrealización o se enfrenta a una entidad o un lugar de poder, belleza o terror abrumadores, el DM podría permitir un cambio de subclase inmediato. Estos son algunos ejemplos:

- Una paladina del Juramento de Devoción no pudo evitar que una horda demoníaca devastara su tierra natal. Después de pasar una noche en oración triste, se levanta a la mañana siguiente con los rasgos del Juramento de Venganza, lista para cazar a la horda.
- Un mago se acuesta a dormir la siesta debajo de un roble cuyas raíces llegan hasta el Feywild (Parajes Feéricos en español). En sus sueños, enfrenta visiones de múltiples futuros posibles. Cuando despierta, sus rasgos de subclase han sido reemplazadas por los de la Escuela de Adivinación.
- Una clériga del Dominio de la Guerra ha pasado años en conflicto con los enemigos de su templo. Pero un día, ella se adentra en un claro bañado por el sol, donde su dios una vez derramó una lágrima de misericordia por el sufrimiento del mundo. Al beber del arroyo del claro, la clériga siente tanta compasión por todas las personas que ahora posee los poderes del Dominio de la Vida, lista para curar en lugar de hacer la guerra.

Caroline Gariba



Artífice

Maestros de la invención, los artífices usan el ingenio y la magia para desbloquear capacidades extraordinarias en los objetos. Ven la magia como un sistema complejo que espera ser decodificado y luego aprovechado en sus conjuros e invenciones. Puedes encontrar todo lo que necesitas para interpretar a uno de estos inventores en las siguientes secciones.

Los artífices usan una variedad de herramientas para canalizar su poder arcano. Para lanzar un conjuro, un artífice puede usar los suministros de alquimista para crear un elixir potente, suministros de calígrafo para inscribir un sello de poder o herramientas de manitas para crear un encantamiento temporal. La magia de los artífices está ligada a sus herramientas y talentos, y pocos otros personajes pueden producir la herramienta adecuada para un trabajo tan bien como un artífice.

Artífices en Muchos Mundos

En todo el multiverso de D&D, los artífices crean inventos y objetos mágicos de paz y guerra. Muchas vidas se han aclarado o salvado gracias al trabajo de amables artífices, pero también se han perdido innumerables vidas debido a la destrucción masiva desatada por las creaciones de ciertos artífices.

En los Reinos Olvidados, la isla de Lantan es el hogar de muchos artífices, y en el mundo de Dragonlance, los gnomos manitas suelen ser miembros de esta clase. Las extrañas tecnologías en Barrier Peaks del mundo de Falcongrís han inspirado a algunas personas a recorrer el camino del artífice, y en Mystara, varias naciones emplean artífices para mantener las aeronaves y otros dispositivos maravillosos en funcionamiento.

Los artífices de la Ciudad de Sigil comparten descubrimientos de todo el multiverso y, a partir de ahí, la artífice gnomo Vi dirige un negocio que abarca todo el cosmos y contrata a aventureros para solucionar problemas que otros consideran irreparables. En el mundo natal de Vi, Eberron, la magia se aprovecha como una forma de ciencia y se despliega en toda la sociedad, en gran parte como resultado del maravilloso ingenio de los artífices.

Crear un Artífice

> "Los artífices inventan problemas de vanguardia y luego tratan de resolverlos, en voz alta y, a menudo, con daños colaterales".
>
> TASHA

Para crear un artífice, consulta las siguientes subsecciones para los puntos de golpe, competencias, y equipo inicial. Luego revisa la tabla del Artífice para ver cuales rasgos recibes en cada nivel. Las descripcones de esos rasgos aparecen en la sección "Rasgos de Clase" del artífice.

El Artífice

						-Espacios de Conjuro por - Nivel de Conjuro				
Nivel	**Bon. por competencia**	**Rasgos**	**Infusiones conocidas**	**Objetos Imbuidos**	**Trucos Conocidos**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	+2	Alterar mágicamente, lanzamiento de conjuros	-	-	2	2	-	-	-	-
2	+2	Imbuir objeto	4	2	2	2	-			
3	+2	Artífice especialista, La herramienta adecuada para el trabajo	4	2	2	3	-	-	-	-
4	+2	Mejora de característica	4	2	2	3	-	-	-	-
5	+3	Rasgo de especialista	4	2	2	4	2	-	-	-
6	+3	Pericia en herramientas	6	3	2	4	2	-	-	-
7	+3	Destello de ingenio	6	3	2	4	3	-	-	-
8	+3	Mejora de característica	6	3	2	4	3	-	-	-
9	+4	Rasgo de especialista	6	3	2	4	3	2	-	-
10	+4	Adepto en objetos mágicos	8	4	3	4	3	2	-	-
11	+4	Almacenar conjuro	8	4	3	4	3	3	-	-
12	+4	Mejora de característica	8	4	3	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	4	3	3	1	-
14	+5	Experto en objetos mágicos	10	5	4	4	3	3	1	-
15	+5	Rasgo de especialista	10	5	4	4	3	3	2	-
16	+5	Mejora de característica	10	5	4	4	3	3	2	-
17	+6	-	10	5	4	4	3	3	3	1
18	+6	Maestro en objetos mágicos	12	6	4	4	3	3	3	1
19	+6	Mejora de característica	12	6	4	4	3	3	3	2
20	+6	Alma del artificio	12	6	4	4	3	3	3	2

Creación Rápida

Para crear un artífice de forma rápida sugerimos lo siguiente. Para empezar, Inteligencia debería ser tu característica más alta, seguida de Constitución o Destreza. A continuación, elige el trasfondo "artesano gremial".

Puntos de Golpe

Puntos de Golpe: 1d8 por nivel de artífice
Puntos de Golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución.
Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por cada nivel de artífice por encima del primero

Competencias

Armadura: Armaduras ligeras y medias, escudos
Armas: Armas sencillas
Herramientas: herramientas de ladrones, herramientas de manitas, un tipo de herramientas de artesano de tu elección

Tiradas de Salvación: Constitución, Inteligencia
Habilidades: Escoge dos entre Conocimiento Arcano, Investigación, Medicina, Naturaleza, Historia, Juego de manos, Percepción.

Los secretos de las armas de pólvora han sido descubiertos en varios confines del multiverso D&D. Si tu Dungeon Master usa las reglas de armas de fuego en la Guía del Dungeon Master y tu artífice ha estado expuesto a la operación de tales armas, tu artífice es competente con ellas.

Equipo

Además del que obtengas por tu trasfondo, empiezas con el siguiente equipo

- dos armas sencillas de tu elleción
- una ballesta ligera y 20 pernos
- (a) armadura de cuero tachonado o (b) cota de escamas
- herramientas de ladrón y un paquete de explorador de mazmorras

Si renuncias a este equipo inicial, así como a los objetos ofrecidos por tu trasfondo, comienzas con 5d4 x 10 po para comprar tu equipo.

Hacer Multiclase y el Artífice

Si tu grupo usa la regla opcional de multiclase del *Manual del Jugador*, esto es lo que necesitas saber si eliges al artífice como una de tus clases.

Puntuación de Característica Mínima. Como personaje multiclase, debes tener al menos una puntuación de Inteligencia de 13 para tomar un nivel en esta clase, o para tomar un nivel en otra clase si ya eres un artífice.

Competencias Obtenidas. Si el artífice no es tu clase inicial, aquí están las competencias que obtienes cuando tomas tu primer nivel como artífice: armaduras ligeras, armaduras medias, escudos, herramientas de ladrón, herramientas de manitas.

Espacios de Conjuro. Agrega la mitad de tus niveles (redondeados a la alta) en la clase de artífice a los niveles apropiados de otras clases para determinar tus espacios de conjuro disponibles.

Rasgos de Clase

Como artífice, obtienes los siguientes rasgos de clase que aparecen en la tabla del Artífice.

Alterar Mágicamente

Rasgo de artífice de nivel 1

Has aprendido cómo invertir una chispa de magia en objetos mundanos. Para usar esta habilidad, debes tener a mano herramientas de ladrón o herramientas de artesano. Luego tocas un objeto diminuto no mágico como acción y le das una de las siguientes propiedades mágicas de tu elección:

- El objeto emite luz brillante en un radio de 5 pies y luz tenue 5 pies más allá.
- Cada vez que una criatura lo toca, el objeto emite un mensaje grabado que puede escucharse a una distancia de hasta 10 pies. Pronuncias el mensaje cuando otorgas esta propiedad al objeto, y la grabación no puede durar más de 6 segundos.
- El objeto emite continuamente un olor o un sonido no verbal de tu elección (viento, olas, chirridos o similares). El fenómeno elegido es perceptible hasta a 10 pies de distancia.
- Aparece un efecto visual estático en una de las superficies del objeto. Este efecto puede ser una imagen, un máximo de 25 palabras de texto, líneas y formas, o una mezcla de estos elementos, como desees.

La propiedad elegida dura indefinidamente. Como acción, puedes tocar el objeto y finalizar la propiedad antes.

Puedes otorgar magia a varios objetos, tocando un objeto cada vez que uses este rasgo, aunque un solo objeto puede apenas tener una propiedad a la vez. El número máximo de objetos que puedes afectar con este rasgo al mismo tiempo es igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de un objeto). Si intentas exceder tu máximo, la propiedad más antigua termina de inmediato y luego se aplica la nueva propiedad.

Lanzamiento de Conjuros

Rasgo de artífice de nivel 1

Has estudiado el funcionamiento de la magia y cómo lanzar conjuros, canalizando la magia a través de los objetos. Para los observadores, no pareces estar lanzando conjuros de una manera convencional; parece que estás haciendo maravillas con objetos mundanos e inventos extravagantes.

Herramientas Necesarias

Produces tus efectos de conjuro de artífice a través de tus herramientas. Debes tener un canalizador mágico (específicamente herramientas de ladrón o algún tipo de herramienta de artesano) en mano cuando lanzas un conjuro con este rasgo de Lanzamiento de Conjuros (asumiendo que el conjuro tiene un componente "M"). Debes ser competente con la herramienta para usarla de esta manera. Consulta el capítulo 5, “Equipo”, en el Manual del Jugador para obtener descripciones de estas herramientas.

Después de obtener el rasgo Imbuir Objeto a nivel 2, también puedes usar cualquier objeto que tenga una de tus infusiones como canalizador mágico.

La Magia del Artificio

Como artífice, usas herramientas cuando lanzas tus conjuros. Cuando describas tus conjuros, piensa cómo estas usando una herramienta. Por ejemplo, si lanzas curar heridas usando suministros de alquimista, podrías estar produciendo rápidamente un bálsamo. Si lo lanzas usando herramientas de manitas, podrías tener una araña mecánica en miniatura que sutura heridas. El efecto del conjuro es el mismo de todas formas.

Tales detalles no te limitan de ninguna manera ni te otorgan un beneficio más allá de los efectos del conjuro. No tienes que justificar como usas herramientas para lanzar un conjuro. Pero describir tus conjuros creativamente es una manera divertida de distinguirte de otros lanzadores de conjuros.

Trucos (Conjuros de Nivel 0)

A nivel 1, conoces dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de artífice. A niveles más altos, aprendes trucos de artífice adicionales de tu elección, como se muestra en la columna Trucos Conocidos de la tabla del Artífice.

Cuando subes un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de los trucos de artífice que conoces con otro truco de la lista de conjuros de artífice.

Preparar y Lanzar Conjuros

La tabla del Artífice muestra de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar tus conjuros de artífice de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros deberás invertir un espacio de al menos el nivel del conjuro. Recuperas todos los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Puedes preparar una serie de conjuros de artífice que son los que podrás lanzar. Para hacer esto escoge tantos conjuros de artífice como tu modificador por Inteligencia + la mitad de tu nivel de artífice, redondeado a la baja (mínimo de un conjuro). Los conjuros deben ser de la lista de conjuros de artífice y ser de un nivel para el que tengas espacios.

Por ejemplo, si eres un artífice de nivel 5, tendrás cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2. Con una Inteligencia de 14, podrías preparar cualquier combinación de cuatro conjuros de nivel 1 o 2. Si preparas el conjuro de nivel 1 curar heridas, podrás lanzarlo usando un espacio tanto de nivel 1 como de nivel 2. Lanzar un conjuro no hace que desaparezca de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados tras finalizar un descanso largo. Para preparar una nueva lista de conjuros de artífice es necesario dedicar tiempo a alterar tus canalizadores mágicos: al menos 1 minuto por cada nivel de conjuro para cada conjuro que prepares.

Aptitud Mágica

La Inteligencia es tu aptitud mágica en lo que a conjuros de artífice respecta; tu comprensión de la teoría detrás de la magia te permite manejar estos conjuros con una habilidad superior. Así, utilizarás tu Inteligencia siempre que un conjuro de artífice haga referencia a tu aptitud mágica. Además, también usarás tu modificador por Inteligencia para determinar la CD de las tiradas de salvación y las tiradas de ataque de los conjuros de artífice que lances.

CD de salvación de conjuros = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Inteligencia
Modificador de ataque de conjuros = tu bonificador por competencia + tu modificador por Inteligencia

Lanzamiento Ritual

Puedes lanzar de forma ritual aquellos conjuros de artífice de tu lista si están marcados como "ritual" y tienes preparado el conjuro.

Lista de Conjuros de Artífice

Esta es la lista de conjuros que consultas cuando aprendes un conjuro de artífice. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Si un conjuro se puede lanzar como ritual, la etiqueta del ritual aparece después del nombre del conjuro.

Estos conjuros son del Manual del Jugador, a menos que tenga un asterisco (un conjuro en el capítulo 3), o dos asteriscos (un conjuro en la Guía de Xanathar para Todo).

Trucos (Nivel 0)

Agarre electrizante
*Atracción del relámpago **
*Congelación ***
*Crear hoguera ***
Descarga de fuego
*Estallido de espadas **
*Filo atronador **
*Filo de llamas verdes **
Guía
Látigo de espinas
Luces danzantes
Luz
Mano del mago
Mensaje
Piedad con los moribundos
*Piedra mágica***
Prestidigitación
Rayo de escarcha
Remendar
Resistencia
Rociada venenosa
Salpicadura ácida
*Tronada ***

Nivel 1

*Absorber elementos ***
Alarma (ritual)
*Brebaje caustico de Tasha **
Caída de pluma
*Catapulta ***
Curar heridas
Detectar magia (ritual)
Disfrazarse
Falsa vida
Fuego feérico
Grasa
Identificar (ritual)
Purificar comida y bebida
Retirada expeditiva
Salto
Santuario
*Trampa de lazo ***
Zancada prodigiosa

Nivel 2

Alterar el propio aspecto
Agrandar / reducir
Arma mágica
Auxilio
Boca mágica (ritual)
Calentar metal
Cerradura arcana
Contorno borroso
*Escritura celeste ** (ritual)*
Invisibilidad
Levitar
Llama continua
*Pirotecnia ***
Potenciar característica
Protección contra veneno
Restablecimiento menor
Telaraña
Trepar cual arácnido
Truco de la cuerda
Ver invisibilidad
Visión en la oscuridad

Nivel 3

Acelerar
Arma elemental
Caminar sobre el agua (ritual)
Crear comida y bebida
Disipar magia
*Flechas flamígeras ***
*Fortaleza intelectual **
Glifo custodio
Intermitencia
Protección contra energía
Respiración acuática (ritual)
Revivir
*Servidor minúsculo ***
*Siestecita ***
Volar

Nivel 4

Cofre secreto de leomund
Esfera elástica de Otiluke
Fabricar
*Invocar autómata **
Libertad de movimiento
Mastín fiel de mordenkainen
Ojo arcano
*Perdición elemental ***
Piel pétrea
Sanctasanctórum privado de Mordenkainen
Transformar piedra

Nivel 5

Animar objetos
Creación
*Empoderar habilidades ***
Mano de bigby
Muro de piedra
Restablecimiento mayor
*Transmutar roca ***

Imbuir Objeto

Rasgo de artífice de nivel 2

A nivel 2, obtienes la habilidad de imbuir objetos mundanos con ciertas infusiones mágicas, convirtiéndolos en objetos mágicos.

Infusiones Conocidas

Cuando obtienes este rasgo, eliges cuatro infusiones de artífice que aprenderás, halladas de la sección "Infusiones de Artífice" al final de la descripción de la clase. Aprenderás infusiones adicionales de tu elección cuando alcances ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la columna Infusiones Conocidas de la tabla del Artífice.

Siempre que ganes un nivel en esta clase, podrás reemplazar una de las infusiones de artífice que aprendiste por una nueva.

Imbuir un Objeto

Cada vez que termines un descanso largo, puedes tocar un objeto no mágico e imbuirlo con una de tus infusiones de artífice, convirtiéndolo en un objeto mágico. Una infusión funciona solo en ciertos tipos de objetos, como se especifica en la descripción de la infusión. Si el objeto requiere sintonización, puedes sintonizarte con él en el instante en que imbuyes el objeto. Si decides sintonizarte con el objeto más tarde, debes hacerlo utilizando el proceso normal de sintonización (consulta "Sintonización" en el capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master).

Tu infusión permanece en un objeto indefinidamente, pero cuando mueres, la infusión desaparece después de que hayan pasado tantos días como tu modificador por Inteligencia (mínimo de 1 día). La infusión también desaparece si reemplazas tu conocimiento de la infusión.

Puedes imbuir más de un objeto no mágico al final de un descanso largo; el número máximo de objetos aparece en la columna Objetos Imbuidos de la tabla del Artífice. Debes tocar cada uno de los objetos, y cada una de tus infusiones puede estar en un solo objeto a la vez. Además, ningún objeto puede soportar más de una de sus infusiones a la vez. Si intentas exceder tu número máximo de infusiones, la infusión más antigua termina inmediatamente y luego se aplica la nueva infusión.

Si una infusión termina en un objeto que contiene otras cosas, como una bolsa de contención, su contenido aparece inofensivamente en su espacio y alrededor.

Artífice Especialista

Rasgo de artífice de nivel 3

A nivel 3, eliges el tipo de especialista que eres: Alquimista, Armero, Artillero o Herrero de Batalla, cada uno está detallado al final de la descripción de esta clase. Esta elección te otorga ciertos rasgos cuando alcanzas los niveles 5, 9 y 15.

La Herramienta Adecuada para el Trabajo

Rasgo de artífice de nivel 3

Has aprendido a producir exactamente la herramienta que necesitas: con herramientas de ladrón o herramientas de artesano en mano, puedes crear mágicamente un conjunto de herramientas de artesano en un espacio desocupado a 5 pies o menos de ti. Esta creación requiere 1 hora de trabajo ininterrumpido, que puede coincidir con un descanso corto o largo. Aunque son producto de la magia, las herramientas no son mágicas y desaparecen cuando vuelves a usar este rasgo.

Mejora de Característica

Rasgo de artífice de nivel 4

Cuando alcances los niveles 4, 8, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica y aumentarla en 2 o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1 cada una. Como es habitual, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 utilizando este rasgo.

Pericia en Herramientas

Rasgo de artífice de nivel 6

Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas usando tu competencia con una herramienta.

Destello de Ingenio

Rasgo de artífice de nivel 7

Has obtenido la capacidad de encontrar soluciones bajo presión. Cuando tú u otra criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti realice una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para sumar tu modificador por Inteligencia a la tirada.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Inteligencia (mínimo de una vez). Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso corto o largo.

Adepto en Objetos Mágicos

Rasgo de artífice de nivel 10

Has logrado una comprensión profunda de cómo usar y hacer objetos mágicos:

- Puedes sintonizarte con hasta cuatro objetos mágicos a la vez.
- Si creas un objeto mágico con una rareza común o infrecuente, te lleva un cuarto del tiempo normal y te cuesta la mitad del oro habitual.

Almacenar Conjuro

Rasgo de artífice de nivel 11

Ahora puedes almacenar un conjuro en un objeto. Cada vez que terminas un descanso largo, puedes tocar un arma sencilla o marcial o un objeto que puedes usar como canalizador mágico, y guardas un conjuro en él, debes escoger un conjuro de nivel 1 o 2 de la lista de conjuros de artífice que requiere 1 acción para lanzarlo (no necesitas tenerlo preparado).

Mientras sostiene el objeto, una criatura puede usar una acción para producir el efecto del conjuro en el objeto, utilizando tu modificador por aptitud mágica. Si el conjuro requiere concentración, la criatura debe concentrarse. El conjuro permanece en el objeto hasta que se haya usado tantas veces como tu modificador por Inteligencia (mínimo dos veces) o hasta que uses este rasgo nuevamente para almacenar un conjuro en un objeto.

Experto en Objetos Mágicos

Rasgo de artífice de nivel 14

Tu habilidad con objetos mágicos se profundiza más:

- Puedes sintonizarte con hasta cinco objetos mágicos a la vez.
- Ignoras todos los requisitos de clase, raza, conjuro y nivel para sintonizar o usar un objeto mágico.

Maestro en Objetos Mágicos

Rasgo de artífice de nivel 18

Ahora puedes sintonizarte hasta con seis objetos mágicos a la vez.

Alma del Artificio

Rasgo de artífice de nivel 20

Has desarrollado una conexión mística con tus objetos mágicos, a los que puedes recurrir para protegerte:

- Obtienes un bonificador de +1 a todas las tiradas de salvación por cada objeto mágico con el que estás sintonizado actualmente.



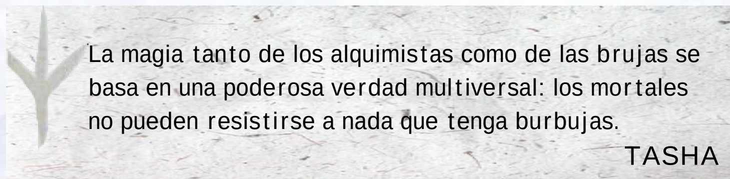
Mark Behm

- Si tus puntos de golpe se ven reducidos a 0 pero no mueres instantáneamente, puedes usar tu reacción para finalizar una de sus infusiones de artífice, lo que hace que caigas a 1 punto de golpe en vez de 0.

Especializaciones de Artífice

Los artífices persiguen muchas disciplinas. Estas son opciones de especialista que puedes elegir a nivel 3.

Alquimista



La magia tanto de los alquimistas como de las brujas se basa en una poderosa verdad multiversal: los mortales no pueden resistirse a nada que tenga burbujas.

TASHA

Un alquimista es un experto en combinar reactivos para producir efectos místicos. Los alquimistas usan sus creaciones para dar vida y para sustraerla. La alquimia es la más antigua de las tradiciones de los artífices, y su versatilidad ha sido valorada durante mucho tiempo en tiempos de guerra y paz.

Competencia en Herramientas

Rasgo de Alquimista de nivel 3

Ganas competencia con los suministros de alquimista. Si ya tienes esta competencia, ganas competencia con otro tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Conjuros de Alquimista

Rasgo de Alquimista de nivel 3

Siempre tienes preparados ciertos conjuros después de alcanzar niveles particulares en esta clase, como se muestra en la tabla de Conjuros de Alquimista. Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice pero no cuentan para el total de conjuros que puedes preparar cada día.

Conjuros de Alquimista

Nivel Artífice	Conjuro
3	*palabra de curación, rayo nauseabundo*
5	*esfera de llamas, flecha ácida de Melf*
9	*forma gaseosa, palabra de curación en masa*
13	*guarda contra la muerte, marchitar*
17	*nube aniquiladora, alzar a los muertos*

Elixir Experimental

Rasgo de Alquimista de nivel 3

Cada vez que terminas un descanso largo, puedes producir mágicamente un elixir experimental en un frasco vacío que tocas. Tira en la tabla Elixir Experimental para ver el efecto del elixir, que se activa cuando alguien bebe el elixir. Como acción, una criatura puede beber el elixir o administrarlo a una criatura incapacitada.

Puedes crear elixires experimentales adicionales gastando un espacio de conjuro de nivel 1 o superior para cada uno. Cuando lo haces, usas tu acción para crear el elixir en un frasco vacío que tocas, y eliges el efecto del elixir de la tabla Elixir Experimental.

Crear un elixir experimental requiere que tengas suministros de alquimista en tu persona, y cualquier elixir que crees con esta característica durará hasta que sea ingerido o hasta el final de tu próximo descanso largo.

Cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, puedes hacer más elixires al final de un descanso largo: dos a nivel 6 y tres a nivel 15. Tira por separado para definir el efecto de cada elixir. Cada elixir requiere su propio frasco.

Elixir Experimental

d6	Efecto
1	**Curación.** El bebedor recupera tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por Inteligencia.
2	**Rapidez.** La velocidad caminando del bebedor aumenta en 10 pies durante 1 hora.
3	**Resiliencia.** El bebedor gana un bonificador de +1 a la CA durante 10 minutos.
4	**Audacia.** El bebedor puede tirar un d4 y agregar el número tirado a cada tirada de ataque y tirada de salvación que haga en el siguiente minuto.
5	**Vuelo.** El bebedor gana una velocidad volando de 10 pies durante 10 minutos.
6	**Transformación.** El cuerpo del bebedor se transforma como con el conjuro *alterar el propio aspecto*. El bebedor determina la transformación causada por el conjuro, cuyos efectos duran 10 minutos.

Experto en Alquimia

Rasgo de Alquimista de nivel 5

Has desarrollado un dominio magistral de químicos mágicos, mejorando la curación y el daño que creas a través de ellos. Cada vez que lances un conjuro usando tus suministros de alquimista como canalizador mágico, obtienes un bonificador a una tirada del conjuro. Esa tirada debe restaurar los puntos de golpe o ser una tirada de daño que inflija daño de ácido, fuego, necrótico o veneno, y el bonificador es igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1).

Reactivos Restauradores

Rasgo de Alquimista de nivel 9

Puedes incorporar reactivos restauradores en algunos de tus trabajos:

- Siempre que una criatura beba un elixir experimental que creaste, la criatura gana puntos de golpe temporales iguales a 2d6 + tu modificador por Inteligencia (mínimo de 1 punto de golpe temporal).
- Puedes lanzar restablecimiento menor sin gastar un espacio de conjuro y sin preparar el conjuro, siempre que uses los suministros de alquimista como canalizador mágico. Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Inteligencia (mínimo una vez). Recuperas todos los usos gastados tras finalizar un descanso largo.

Maestría Química

Rasgo de Alquimista de nivel 15

Has estado expuesto a tantos químicos que representan poco riesgo para ti, y puedes usarlos para terminar rápidamente ciertas dolencias:

- Obtienes resistencia al daño de ácido y al daño de veneno, y eres inmune a la condición envenenado.
- Puedes lanzar restablecimiento mayor y sanar sin gastar un espacio de conjuro, sin preparar el conjuro y sin componentes materiales, siempre que uses suministros de alquimista como canalizador mágico. Puedes lanzar una vez cada uno de estos conjuros usando este atributo, y no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Armero

Lógica de artífice clásica aquí: "¿Qué pasaría si, cuando nuestro invento salga explosivamente mal, estamos adentro del mismo?"

TASHA

Un artífice que se especializa como Armero modifica la armadura para que funcione casi como una segunda piel. La armadura es mejorada para perfeccionar la magia del artífice, desatar potentes ataques y generar una defensa formidable. El artífice se une a esta armadura, convirtiéndose en uno con ella mientras experimenta con ella y refina sus capacidades mágicas.

Herramientas del Oficio

Rasgo de Armero de nivel 3

Ganas competencia con armaduras pesadas. También ganas competencia con herramientas de herrero. Si ya tienes esta Competencia con Herramientas, ganas competencia con otro tipo de herramientas de atresano de tu elección.

Conjuros de Armero

Rasgo de Armero de nivel 3

Consigues ciertos conjuros cuando alcanzas el nivel de artífice indicado en la tabla Conjuros del Armero. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se consideran como conjuros de artífice para ti, y se considerarán preparados, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que puedes preparar.

Conjuros del Armero

Nivel de Artífice	Conjuro
3	*proyectil mágico, ola atronadora*
5	*imagen múltiple, hacer añicos*
9	*patrón hipnótico , relámpago*
13	*escudo de fuego , invisibilidad mejorada*
17	*pasamuros, muro de fuerza*

Armadura Arcana

Rasgo de Armero de nivel 3

Tus actividades metalúrgicas te han llevado a hacer de la armadura un conducto para tu magia. Como acción, puedes convertir una armadura que estés usando en Armadura Arcana, siempre que tengas herramientas de herrero a la mano.

Obtienes los siguientes beneficios al usar esta armadura:

- Si la armadura normalmente tiene un requisito de Fuerza, la armadura arcana carece de este requisito para ti.
- Puedes usar la armadura arcana como canalizador mágico para tus conjuros de artífice.
- La armadura se adhiere a ti y no se puede quitar contra tu voluntad. También se expande para cubrir todo tu cuerpo, aunque puedes retraer o desplegar el casco como acción adicional. La armadura reemplaza cualquier miembro faltante, funcionando de manera idéntica a un miembro reemplazado.
- Puedes quitarte o ponerte la armadura como acción.

La armadura sigue siendo Armadura Arcana hasta que te pongas otra armadura o mueras.

Modelo de Armadura

Rasgo de Armero de nivel 3

Puedes personalizar tu Armadura Arcana. Cuando lo hagas, elige uno de los siguientes modelos de armadura: Guardián o Infiltrador. El modelo que elijas te brinda beneficios especiales mientras lo usas.

Cada modelo incluye un arma especial. Cuando atacas con esa arma, puedes sumar tu modificador por Inteligencia, en lugar de Fuerza o Destreza, a las tiradas de ataque y daño.

Puedes cambiar el modelo de la armadura cada vez que termines un descanso corto o largo, siempre que tengas herramientas de herrero en la mano.

Guardián. Diseñas tu armadura para estar en la primera línea del conflicto. Tiene las siguientes características:

Guanteletes de Trueno. Cada uno de los guanteletes de la armadura cuenta como un arma cuerpo a cuerpo sencilla mientras no sostengas nada con el, e inflige 1d8 de daño de trueno al impactar. Una criatura golpeada por el guantelete tiene desventaja en las tiradas de ataque contra objetivos que no sean tu hasta el comienzo de tu próximo turno, ya que la armadura emite mágicamente un pulso distractor cuando la criatura ataca a otra persona.

Campo defensivo. Como acción adicional, puedes ganar tantos puntos de golpe temporales como tu nivel en esta clase, reemplazando cualquier punto de golpe temporal que ya tengas. Pierdes estos puntos de golpe temporales si te quitas la armadura. Puedes usar esta acción adicional tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Infiltrador. Personalizas tu armadura para empresas sutiles. Tiene las siguientes características:



Lanzarrayos. Aparece un nodo parecido a una gema en uno de tus puños blindados o en el pecho (a tu elección). Cuenta como un arma a distancia sencilla, con un alcance normal de 90 pies y un alcance largo de 300 pies, e inflige 1d6 de daño de relámpago si impacta. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando impactas a una criatura con el, puedes infligir 1d6 de daño de relámpago adicional a ese objetivo.

Pasos Potenciados. Tu velocidad caminando aumenta en 5 pies.

Campo Amortiguador. Tienes ventaja en pruebas de Destreza (Sigilo). Si la armadura normalmente impone desventaja en tales pruebas, la ventaja y la desventaja se cancelan entre sí, como es normal.

Ataque Adicional

Rasgo de Armero de nivel 5

Cuando realices la acción Atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques, en lugar de uno.

Modificaciones de armadura

Rasgo de Armero de nivel 9

Aprendes a usar tus infusiones de artífice para modificar especialmente tu Armadura Arcana. Esa armadura ahora cuenta como objetos separados a efectos de tu rasgo Imbuir Objetos: armadura (la pechera), botas, casco y el arma especial de la armadura. Cada uno de esos objetos puede llevar una de tus infusiones, y las infusiones se transfieren si cambias el modelo de tu armadura con el rasgo Modelo de Armadura. Adicionalmente, la cantidad máxima de objetos que puedes imbuir a la vez aumenta en 2, pero esos objetos adicionales deben ser parte de tu Armadura Arcana.

Armadura Perfeccionada

Rasgo de Armero de nivel 15

Tu Armadura Arcana obtiene beneficios adicionales según su modelo, como se muestra a continuación.

Guardián. Cuando una criatura Enorme o más pequeña que puedes ver termina su turno a 30 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para forzar mágicamente a la criatura a hacer una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros, halando a la criatura hasta 30 pies hacia ti a un espacio desocupado. Si halas al objetivo a un espacio a 5 pies o menos de ti, puedes hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra él como parte de esta reacción.

Puedes usar esta reacción tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al terminar un descanso largo.

Infiltrador. Cualquier criatura que reciba daño de relámpago de tu Lanzador de rayo brilla con luz mágica hasta el comienzo de tu siguiente turno. La criatura resplandeciente emite luz tenue en un radio de 5 pies y tiene desventaja en las tiradas de ataque contra ti, ya que la luz la sacude si te ataca. Adicionalmente, la siguiente tirada de ataque contra esta tiene ventaja, y si ese ataque impacta, el objetivo sufre 1d6 de daño de relámpago extra.

Brian Valeza

Artillero

> Algunos artífices hacen las preguntas difíciles: "¿Acaso no podría haber más daño colateral?"
>
> TASHA

Un artillero se especializa en usar magia para arrojar energía, proyectiles y explosiones en un campo de batalla. Este poder destructivo es valorado por todos los ejércitos en las guerras de muchos mundos distintos. Y cuando la guerra termina, algunos miembros de esta especialidad han tratado de construir un mundo más pacífico utilizando sus poderes para luchar contra el resurgimiento de las luchas. Conocida en muchos mundos, la artífice gnomo Vi ha sido especialmente elocuente sobre hacer bien las cosas: "Ya es hora de que arreglemos las cosas en lugar de reventarlas todas".

Competencia con Herramientas

Rasgo de Artillero de nivel 3

Ganas competencia con herramientas de ebanista. Si ya tienes esta competencia, ganas competencia con otro tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Conjuros de Artillero

Rasgo de Artillero de nivel 3

Consigues ciertos conjuros cuando alcanzas el nivel de artífice indicado en la tabla Conjuros del Artillero. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se consideran como conjuros de artífice para ti, y se considerarán preparados, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que puedes preparar.

Conjuros de Artillero

Nivel de Artífice	Conjuro
3	*escudo, ola atronadora*
5	*hacer añicos, rayo abrasador*
9	*bola de fuego, muro de viento*
13	*muro de fuego, tormenta de hielo*
17	*cono de frio, muro de fuerza*

Cañón Sobrenatural

Rasgo de Artillero de nivel 3

Aprendes a crear un cañón mágico. Usando herramientas de ebanista o herramientas de herrero, puedes usar una acción para crear mágicamente un cañón sobrenatural Pequeño o Diminuto en un espacio desocupado en una superficie horizontal a 5 pies o menos de ti. Un pequeño cañón sobrenatural ocupa su espacio, y uno diminuto puede sostenerse en una mano.

Una vez que creas un cañón, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo o hasta que gastes un espacio de conjuro para crear uno. Solo puedes tener un cañón a la vez y no puedes crear uno mientras tu cañón esté presente.

El cañón es un objeto mágico. Independientemente del tamaño, el cañón tiene una CA de 18 y tantos puntos de golpe como cinco veces tu nivel de artífice. Es inmune al daño del veneno y al daño psíquico. Si se ve obligado a hacer una prueba de característica o una tirada de salvación, trata todas sus puntuaciones de característica como 10 (+0). Si se lanza el conjuro reparar sobre el, recupera 2d6 puntos de golpe. Desaparece si es reducido a 0 puntos de golpe o después de 1 hora. Puede descartarlo antes como una acción.

Cuando creas el cañón, determinas su apariencia y si tiene patas. También decides de qué tipo es, eligiendo entre las opciones de la tabla Cañones Sobrenaturales. En cada uno de tus turnos, puedes usar una acción adicional para hacer que el cañón se active si estás a 60 pies o menos de él. Como parte de la misma acción adicional, puedes dirigir el cañón para que camine o trepe hasta 15 pies a un espacio desocupado, siempre que tenga patas.

Cañones Sobrenaturales

Cañón	Activación
Lanzallamas	El cañón exhala fuego en un cono adyacente de 15 pies que designas. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros, sufrirán 2d8 de daño de fuego si fallan la tirada o la mitad del daño si la superan. El fuego enciende cualquier objeto inflamable en el área que no lleve o vista nadie.
Balista de Fuerza	Haces un ataque de conjuro a distancia, que se origina en el cañón, contra una criatura u objeto a 120 pies o menos de él. Si impactas, el objetivo recibe 2d8 de daño de fuerza, y si el objetivo es una criatura, es empujado hasta 5 pies lejos del cañón.
Protector	El cañón emite una explosión de energía positiva que le otorga a sí mismo y a cada criatura que elijas a 10 pies o menos de él tantos puntos de golpe temporales como 1d8 + tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1).

Arma de Fuego Arcana

Rasgo de Artillero de nivel 5

Sabes cómo convertir una varita, un bastón o un cetro en un arma de fuego arcana, un conducto para tus conjuros destructivos. Cuando termines un descanso largo, puedes usar las herramientas de ebanista para tallar sellos especiales en una varita, bastón o cetro y, de ese modo, convertirlo en tu arma de fuego arcana. Los sellos desaparecen del objeto si luego los tallas en un objeto diferente. De lo contrario, los sellos duran indefinidamente.

Puedes usar tu arma de fuego arcana como canalizador mágico para tus conjuros de artífice. Cuando lanzas un conjuro de artífice a través del arma de fuego, tira un d8 y ganas un bonificador a una de las tiradas de daño del conjuro igual al número obtenido.



Cañón Explosivo

Rasgo de Artillero de nivel 9

Cada cañón sobrenatural que crees ahora es más destructivo:

- Todas las tiradas de daño del cañón aumentan en 1d8.
- Como acción, puedes ordenar al cañón que se detone si estás a 60 pies o menos de él. Hacerlo destruye el cañón y obliga a cada criatura a 20 pies o menos de él a hacer una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros, recibiendo 3d8 de daño de fuerza en una salvación fallida o la mitad de daño si la supera.

Posición fortificada

Rasgo de Artillero de nivel 15

Eres un maestro en la formación de emplazamientos bien defendidos usando tu Cañón Sobrenatural:

- Tú y tus aliados tienen cobertura media mientras están a 10 pies o menos de un cañón que hayas creado con Cañón Sobrenatural, como resultado de un campo brillante de protección mágica que emite el cañón.
- Ahora puedes tener dos cañones al mismo tiempo. Puedes crear dos con la misma acción (pero no con el mismo espacio de conjuro), y puedes activar ambos con la misma acción adicional. Tú decides si los cañones son idénticos entre sí o diferentes. No puedes crear un tercer cañón mientras tengas dos.

Herrero de Batalla

> Comandando nada menos que el poder para crear vida, muchos herreros de batalla dirigen su ingenio a forjar gatitos y cachorritos tecnológicamente excepcionales. Tal vez los he subestimado.
>
> TASHA

Los ejércitos necesitan protección y alguien tiene que volver a armar las cosas si las defensas fallan. Una combinación de protector y médico, un Herrero de Batalla es un experto en defender a otros y reparar tanto el material como el personal. Para ayudar en su trabajo, los Herreros de Batalla suelen ir acompañados de un defensor de acero, un compañero protector creado por ellos. Muchos soldados cuentan historias de casi morir antes de ser salvados por un Herrero de Batalla y un defensor de acero.

En el mundo de Eberron, los Herreros de Batalla desempeñaron un papel clave en el trabajo de la casa Cannith en los autómatas de batalla y los forjados originales, y después de la Última Guerra, estos artífices lideraron los esfuerzos para ayudar a quienes resultaron heridos en las horribles batallas de la guerra.

Competencia con Herramientas

Rasgo de Herrero de Batalla de nivel 3

Ganas competencia con herramientas de herrero. Si ya tienes esta competencia, obtendrás competencia con otro tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Conjuros de Herrero de Batalla

Rasgo de Herrero de Batalla de nivel 3

Siempre tienes preparados ciertos conjuros que conseguirás cuando alcances el nivel de artífice indicado en la tabla de conjuros de Herrero de Batalla. Estos conjuros cuentan como conjuros de artífice para ti, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que puedes preparar.

Conjuros de Herrero de Batalla

Nivel de Artífice	Conjuro
3	*escudo, heroísmo*
5	*castigo marcador, vínculo protector*
9	*aura de vitalidad, conjurar descarga de proyectiles*
13	*aura de pureza, escudo de fuego*
17	*castigo desterrador, curar heridas en masa*

Brian Valeza

Listo Para la batalla

Rasgo de Herrero de Batalla de nivel 3

Tu entrenamiento de combate y tus experimentos con magia han dado sus frutos de dos maneras:

- Ganas competencia con armas marciales.
- Cuando atacas con un arma mágica, puedes usar tu modificador por Inteligencia, en lugar del modificador por Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y daño.

Defensor de Acero

Rasgo de Herrero de Batalla de nivel 3

Tus retoques te han dado un compañero fiel, un defensor de acero. Es amistoso hacia ti y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Mira las estadísticas de juego de esta criatura en el perfil del defensor de acero, el cual usa tu bonificador por competencia (BC) en varios lugares. Tú determinas la apariencia de la criatura y si tiene dos patas o cuatro; tu elección no tiene ningún efecto en sus estadísticas de juego.

En combate, el defensor comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Puede moverse y usar su reacción por sí solo, pero la única acción que realiza en su turno es la acción de Esquivar, a menos que uses una acción adicional en tu turno para ordenarle que realice otra acción. Esa acción puede ser una en su perfil o alguna otra acción. Si estás incapacitado, el defensor puede realizar cualquier acción de su elección, no solo Esquivar.

Si se lanza el conjuro remendar sobre él, recupera 2d6 puntos de golpe. Si ha muerto en la última hora, puedes usar tus herramientas de herrero como acción para revivirlo, siempre que estés a 5 pies o menos de él y gastes un espacio de conjuro de nivel 1 o superior. El defensor de acero vuelve a la vida después de 1 minuto con todos sus puntos de golpe restaurados.

Al final de un descanso largo, puedes crear un nuevo defensor de acero si tienes tus herramientas de herrero contigo. Si ya tienes un defensor de acero por este rasgo, el primero muere inmediatamente. El defensor también perece si mueres.



Defensor de Acero

Autómata Mediano

Clase de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 2+ tu modificador por Inteligencia + cinco veces tu nivel de artífice (el defensor tiene tantos Dados de Golpe [d8] como tu nivel de artífice)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Tiradas de Salvación Des +1 más BpC, Con +2 más BpC
Habilidades Atletismo +2 más BpC, Percepción +0 más BpC x 2
Inmunidad al Daño veneno
Inmunidad a Estados hechizado, cansancio, envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10 + (BpC x 2)
Idiomas comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia (BpC)** igual al tuyo

Vigilante. El defensor no puede ser sorprendido.

Acciones

Desgarro Potenciado de Fuerza. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuro a impactar, alcance 5 pies, un objetivo que puedas ver. *Impacto:* 1d8 + BpC de daño de fuerza.

Reparar (3/Día). Los mecanismos mágicos en el interior del defensor restauran 2d8 + BpC puntos de golpe a si mismo o a un constructo u objeto a 5 pies de él.

Reacción

Desviar Ataque. El defensor da desventaja a la tirada de ataque de una criatura que puede ver a 5 pies de él, siempre que el ataque sea contra una criatura que no sea el defensor.

Ataque Adicional

Rasgo de Herrero de Batalla de nivel 5

Cuando lleves a cabo la acción de Atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques, en lugar de uno.

Brian Valeza

Sacudida Arcana
Rasgo de Herrero de Batalla de nivel 9

Aprendes nuevas formas de canalizar la energía arcana para dañar o curar. Cuando golpeas a un objetivo con un ataque de arma mágica o tu defensor de acero golpea a un objetivo, puedes canalizar energía mágica a través del golpe para crear uno de los siguientes efectos:

- El objetivo recibe un daño de fuerza adicional de 2d6.
- Elija una criatura u objeto que pueda ver a 30 pies del objetivo. La energía curativa fluye hacia el receptor elegido y le devuelve 2d6 puntos de golpe.

Puedes usar esta energía tantas veces como tu modificador por Inteligencia (mínimo una vez), pero no puedes hacerlo más de una vez por turno. Recuperas todos los usos gastados tras finalizar un descanso corto o largo.

Defensor Mejorado
Rasgo de Herrero de Batalla de nivel 15

Tu Sacudida Arcana y tu defensor de acero se vuelven más poderosos:

- El daño adicional y la curación de tu Sacudida Arcana aumentan a 4d6.
- Tu defensor de acero gana un bonificador +2 a la Clase de Armadura.
- Siempre que tu defensor de acero use Desviar Ataque, el atacante recibe un daño por fuerza igual a 1d4 + tu modificador por Inteligencia.

Infusiones del Artífice

Afilador de Mentes
Objeto: una armadura o túnica
El objeto imbuido puede enviar una sacudida al usuario para reenfocar su mente. El objeto tiene 4 cargas. Cuando el usuario falla una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración en un conjuro, el usuario puede usar su reacción para gastar 1 de las cargas del objeto para tener éxito. El objeto recupera 1d4 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Anillo de Reabastecer Conjuros
Requisitos: artífice nivel 6
Objeto: un anillo (requiere sintonización)
Mientras usa este anillo, la criatura puede recuperar un espacio de conjuro gastado como acción. El espacio recuperado puede ser de nivel 3 o inferior. Una vez utilizado, el anillo no se puede volver a utilizar hasta el siguiente amanecer.

Arma Mejorada
Requisitos: un arma sencilla o marcial
Esta arma mágica otorga un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño hechas con ella.

La bonificación aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 en esta clase.

Arma Radiante
Requisitos: artífice nivel 6
Objeto: un arma sencilla o marcial (requiere sintonización)
Esta arma mágica otorga un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño hechas con ella. Mientras la sostiene, el portador puede usar una acción adicional para hacer que emita luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue a 30 pies más. El portador puede extinguir la luz como acción adicional.

El arma tiene 4 cargas. Como reacción inmediatamente después de ser golpeado por un ataque, el portador puede gastar 1 carga y hacer que el atacante quede cegado hasta el final del siguiente turno del atacante, a menos que el atacante supere una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros. El arma recupera 1d4 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Arma Retornante
Requisitos: un arma sencilla o marcial con la propiedad arrojadiza
Esta arma mágica otorga un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño hechas con ella, y vuelve a la mano del portador inmediatamente después de hacer un ataque a distancia.

Armadura Resistente
Requisitos: artífice nivel 6
Objeto: una armadura (requiere sintonización)
Mientras usa esta armadura, una criatura tiene resistencia a uno de los siguientes tipos de daño, que tu eliges cuando infundes el objeto: ácido, frío, fuego, fuerza, relámpago, necrótico, veneno, psíquico, radiante o trueno.

Armadura de Propulsión Arcana
Requisitos: artífice nivel 14
Objeto: una armadura (requiere sintonización)
El portador de esta armadura obtiene estos beneficios:

- La velocidad caminando del usuario aumenta en 5 pies.
- La armadura incluye guanteletes, cada uno de los cuales es un arma mágica cuerpo a cuerpo que solo se puede empuñar cuando la mano no sostiene nada. El usuario es competente con los guanteletes, y cada uno inflige 1d8 de daño de fuerza en un golpe y tiene la propiedad arrojadiza, con un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies. Cuando se lanza, el guantelete se desprende y vuela hacia el objetivo del ataque, luego regresa inmediatamente al usuario y se vuelve a colocar.
- La armadura no se puede quitar contra la voluntad del usuario.
- Si al usuario le falta algún miembro, la armadura reemplaza esos miembros: manos, brazos, pies, piernas o apéndices similares. Los reemplazos funcionan de manera idéntica a las partes del cuerpo que reemplazan.

Armadura de Fuerza Mágica

Requisitos: una armadura (requiere sintonización)
Esta armadura tiene 6 cargas. El usuario puede gastar las cargas de la armadura de las siguientes formas:

- Cuando el portador realiza una prueba de Fuerza o una tirada de salvación de Fuerza, puede gastar 1 carga para añadir un bonificador a la tirada igual a su modificador por Inteligencia.
- Si la criatura fuera derribada, puede usar su reacción para gastar 1 carga para evitar caer derribada.

La armadura recupera 1d6 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Botas del Camino Sinuoso

Requisitos: artífice nivel 6
Objeto: un par de botas (requiere sintonización)
Mientras usa estas botas, una criatura puede teletransportarse hasta 15 pies como acción adicional a un espacio desocupado que la criatura puede ver. La criatura debe haber ocupado ese espacio en algún momento durante el turno actual.

Canalizador Arcano Mejorado

Objeto: un cetro, bastón o varita (requiere sintonización)
Mientras sostiene este objeto, una criatura gana un bonificador de +1 a las tiradas de ataque de conjuros. Además, la criatura ignora la cobertura media cuando realiza un ataque de conjuro.
El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el décimo nivel en esta clase.

Defensa mejorada

Objeto: una armadura o un escudo
Una criatura obtiene un bonificador de +1 a la Clase de armadura mientras viste (armadura) o empuña (escudo) el objeto imbuido.

El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 en esta clase.

Disparo Repetidor

Objeto: un arma sencilla o marcial con la propiedad de munición (requiere sintonización)
Esta arma mágica otorga un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño hechas con ella cuando se usa para hacer un ataque a distancia, e ignora la propiedad de recarga si la tiene.

Si no cargas munición en el arma, esta produce la suya, creando automáticamente una munición mágica cuando haces un ataque a distancia con ella. La munición creada por el arma se desvanece en el instante después de que impacta o falla un objetivo.

Escudo de Rechazo

Requisitos: artífice nivel 6
Objeto: un escudo (requiere sintonización)
Una criatura gana un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras empuña este escudo.

El escudo tiene 4 cargas. Mientras lo sostiene, el portador puede usar una reacción inmediatamente después de ser impactado por un ataque cuerpo a cuerpo para gastar 1 de las cargas del escudo y empujar al atacante hasta 15 pies de distancia. El escudo recupera 1d4 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Replicar objeto mágico

Usando esta infusión, replicas un objeto mágico en particular. Puede aprender esta infusión varias veces; cada vez que lo hagas, elige un objeto mágico que puedas hacer con ella, escogiendo de las tablas de Objetos Replicables a continuación. El título de una tabla indica el nivel que debes tener en la clase para elegir un elemento de la tabla. Alternativamente, puedes elegir el objeto mágico entre los objetos mágicos comunes del juego, excluyendo pociones y pergaminos.

En las tablas, la entrada de un elemento te indica si el elemento requiere sintonización. Consulta la descripción del objeto en la Guía del Dungeon Master para obtener más información al respecto, incluido el tipo de objeto requerido para su fabricación.

Objetos Replicables (Artífice Nivel 2)

Objeto Mágico	Sintonización
Bolsa de contención	No
Cuerda de escalada	No
Gafas de noche	No
Gorro de respiración acuática	No
Jarra de alquimia	No
Piedras de recado	No
Varita de detectar magia	No
Varita de secretos	No

Objetos Replicables (Artífice Nivel 6)

Objeto Mágico	Sintonización
Anillo de caminar sobre las aguas	No
Anteojos de encantamiento	Si
Botas elficas	No
Capa de manta raya	No
Capa élfica	Si
Flauta de aparición	No
Guantes de ladrón	No
Linterna de revelación	No

Objetos Replicables (Artífice Nivel 10)

Objeto Mágico	Sintonización
Anillo de escudo mental	Si
Anillo de salto	Si
Anteojos de vista de águila	Si
Babuchas de trepar cual arácnido	Si
Botas aladas	Si
Botas de las tierras inverales	Si
Botas de zancadas y brincos	Si
Brazales de arquería	Si



Objetos Replicables (Artífice Nivel 10)

Objeto Mágico	Sintonización
Broche de escudo	Si
Capa de protección	Si
Carcaj de Ehlonna	No
Collar de adaptación	Si
Diadema de intelecto	Si
Flauta de las cloacas	Si
Guanteletes de fuerza de ogro	Si
Guantes de atrapar proyectiles	Si
Guantes de natación y escalada	Si
Medallón de los pensamientos	Si
Sombrero de disfraz	Si
Talismán de cerrar heridas	Si
Yelmo de telepatía	Si

Objetos Replicables (Artífice Nivel 14)

Objeto Mágico	Sintonización
Amuleto de salud	Si
Anillo de libertad de acción	Si
Anillo de protección	Si
Anillo del carnero	Si

Irina Nordsol

Objetos Replicables (Artífice Nivel 14)

Objeto Mágico	Sintonización
Botas de levitación	Si
Botas de velocidad	Si
Brazales de Defensa	Si
Capa de murciélago	Si
Cinturón de fuerza de gigante de las colinas	Si
Cuerno de estallido	No
Gema de visión	Si
Grilletes dimensionales	No

Sirviente Homúnculo

Objeto: una gema o cristal que de al menos 100 po
Aprendes métodos intrincados para crear mágicamente un homúnculo especial a tu servicio. El objeto que infundes sirve como el corazón de la criatura, alrededor del cual se forma instantáneamente el cuerpo de la criatura.

Tú determinas la apariencia del homúnculo. Algunos artífices prefieren pájaros de aspecto mecánico, mientras que a otros les gustan los frascos alados o los calderos animados en miniatura.

El homúnculo es amistoso hacia ti y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Mira las estadísticas de juego de esta criatura en el perfil del Sirviente Homúnculo, que usa tu bonificador por competencia (BC) en varios lugares.

Sirviente Homúnculo

Autómata diminuto

Clase de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 1+ tu modificador por Inteligencia + tu nivel de artífice (el homúnculo tiene tantos Dados de Golpe [d4] como tu nivel de artífice)
Velocidad 20 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de Salvación Des +2 más BpC
Habilidades Percepción +0 más BpC x 2, Sigilo +2 más BpC
Inmunidad al Daño veneno
Inmunidad a Estados cansancio, envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10 + (BpC x 2)
Idiomas comprende los idiomas que hablas
Desafío -- Bonificador por Competencia (BpC) igual al tuyo

Evasión. Si se somete al homúnculo a un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir sólo la mitad del daño, en lugar de esto no recibe el daño si supera la tirada de salvación, y sólo la mitad si falla. No puede usar este atributo si está incapacitado.

Acciones

Impacto de Fuerza. *Ataque con Arma a Distancia*: tu modificador de ataque de conjuro a impactar, alcance 30 pies, un objetivo que puedas ver. *Impacto:* 1d4 + BpC de daño de fuerza.

Reacción

Canalizar Magia. El homúnculo canaliza un conjuro que lances que tenga un alcance de toque. El homúnculo debe estar a 120 pies o menos de ti.

En combate, el homúnculo comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Puede moverse y usar su reacción por sí solo, pero la única acción que realiza en su turno es la acción de Esquivar, a menos que uses una acción adicional en tu turno para ordenarle que realice otra acción. Esa acción puede ser una en su perfil o alguna otra acción. Si estás incapacitado, el homúnculo puede realizar cualquier acción de su elección, no solo esquivar.

El homúnculo recupera 2d6 puntos de golpe si se lanza sobre él el conjuro reparación. Si tú o el homúnculo muere, se desvanece, dejando su corazón en su espacio.

Yelmo de la Conciencia

Requisitos: artífice nivel 10
Objeto: un casco (requiere sintonización)
Mientras vista este casco, una criatura tiene ventaja en tiradas de iniciativa. Además, el usuario no puede ser sorprendido, siempre que no esté incapacitado.



Bárbaro

La clase de Bárbaro recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgos de Clase Opcionales

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece rasgos adicionales que puedes obtener como bárbaro.

A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, no obtienes estos rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener un rasgo en esta sección si cumples con el nivel requerido señalado en la des-cripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes utilizar uno, ambos o ninguno.

Conocimiento Primigenio

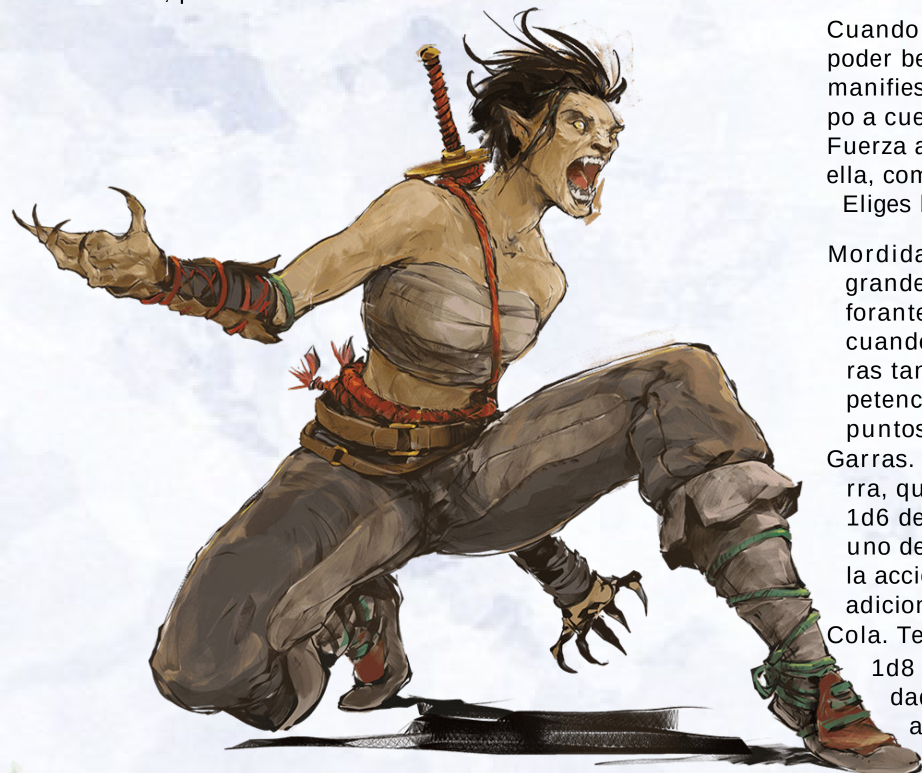
Rasgo de bárbaro de nivel 3

Cuando alcanzas el nivel 3 y nuevamente a nivel 10, ganas competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades disponibles para los bárbaros a nivel 1.

Salto Instintivo

Rasgo de bárbaro de nivel 7

Como parte de la acción adicional que usas para enfurecerte, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad.



Sendas Primordiales

A nivel 3, un bárbaro obtiene el rasgo Senda Primordial, que te ofrece la opción de una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: la Senda de la Bestia y la Senda de Magia Salvaje.

Senda de la Bestia

Tienes que respetar a cualquiera que deje a su bestia interna salir a trotar y desgarrar la garganta.

TASHA

Los bárbaros que caminan la Senda de la Bestia obtienen su furia de una chispa bestial que arde dentro de sus almas. Esa bestia emerge en medio de la furia, transformando físicamente al bárbaro.

Un bárbaro así podría estar habitado por un espíritu primordial o ser descendiente de cambiaformas. Puedes elegir el origen de tu poder salvaje o determinarlo tirando en la tabla Origen de la Bestia.

Origen de la Bestia

d4	Origen
1	Uno de tus padres es licántropo y has heredado parte de su maldición.
2	Eres descendiente de un archidruida y heredaste la capacidad de cambiar parcialmente de forma.
3	Un espíritu feérico te otorgó la capacidad de adoptar diferentes aspectos bestiales.
4	Un antiguo espíritu animal habita dentro de ti, lo que te permite caminar esta senda.

Forma de la Bestia

Rasgo de la Senda de la Bestia de nivel 3

Cuando te enfureces, puedes transformarte, revelando el poder bestial que escondes. Hasta que termine la furia, manifiestas un arma natural. Cuenta como un arma cuerpo a cuerpo sencilla para ti, y sumas tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y daño cuando atacas con ella, como de costumbre.

Eliges la forma del arma cada vez que te enfureces:

Mordida. Tu boca se transforma en un hocico bestial o grandes mandíbulas (tu eliges). Inflige 1d8 de daño perforante al impactar. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando dañas a una criatura con este mordisco, recuperas tantos puntos de golpe como tu bonificador por competencia, siempre que tengas menos de la mitad de tus puntos de golpe al impactar.

Garras. Cada una de tus manos se transforma en una garra, que puedes usar como arma si está vacía. Inflige 1d6 de daño cortante con un golpe. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando atacas con una garra usando la acción de Atacar, puedes realizar un ataque de garra adicional como parte de la misma acción.

Cola. Te crece una cola espinosa y alargada, que inflige 1d8 de daño perforante en un golpe y tiene la propiedad de gran alcance. Si una criatura que puedes ver a 10 pies o menos de ti o menos te impacta con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción

Shawn Wood

para batir tu cola y tirar un d8, aplicando un bonificador a tu CA igual al número obtenido, lo que podría causar que el ataque te falle.

Alma Bestial

Rasgo de la Senda de la Bestia de nivel 6

El poder salvaje dentro de ti aumenta, lo que hace que las armas naturales de tu Forma de la Bestia cuenten como mágicas a fin de superar la resistencia y la inmunidad a los ataques y daño no mágicos.

También puedes modificar tu forma para adaptarte mejor a tu entorno. Al finalizar un descanso corto o largo, elige uno de los siguientes beneficios, que durará hasta que termines tu próximo descanso corto o largo:

- Obtienes una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando y puedes respirar bajo el agua.
- Obtienes una velocidad de ascenso igual a tu velocidad trepando y puedes escalar superficies difíciles, incluso colgarte de techos, sin necesidad de hacer una prueba de característica.
- Cuando saltas, puedes hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) y extender tu salto tantos pies como el total de la prueba. Puedes hacer esta prueba especial solo una vez por turno.

Furia Infecciosa

Rasgo de la Senda de la Bestia de nivel 10

Cuando impactas a una criatura con tus armas naturales mientras estás enfurecido, la bestia dentro de ti puede maldecir a tu objetivo con furia rabiosa. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría (CD igual a 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por competencia) o sufrir uno de los siguientes efectos (a tu elección):

- El objetivo debe usar su reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra otra criatura de tu elección que puedas ver.
- El objetivo recibe 2d12 de daño psíquico.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Llamar a la Caza

Rasgo de la Senda de la Bestia de nivel 14

La bestia dentro de ti se vuelve tan poderosa que puedes difundir su ferocidad a los demás y ganar resiliencia de ellos al unirse a tu caza. Cuando te enfureces, puedes elegir tantas criaturas voluntarias que puedas ver a 30 pies o menos de ti como tu modificador por Constitución (mínimo de una criatura).

Obtienes 5 puntos de golpe temporales por cada criatura que acepta este rasgo. Hasta que termine la furia, las criaturas elegidas pueden usar el siguiente beneficio una vez en cada uno de sus turnos: cuando la criatura impacte a un objetivo con una tirada de ataque y le haga daño, la criatura puede tirar un d6 y ganar un bonificador al daño igual al número obtenido.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Senda de Magia Salvaje

> No recomiendo dejar que la magia tome el control, pero no soy tu mamá. Vivan deliciosamente.
>
> TASHA

Muchos lugares del multiverso abundan en belleza, emoción intensa y magia desenfrenada; el Feywild, los Planos Superiores y otros reinos de poder sobrenatural irradian tales fuerzas y pueden influir profundamente en las personas. Como gente de sentimientos profundos, los bárbaros son especialmente susceptibles a estas influencias salvajes, algunos bárbaros siendo incluso transformados por la magia. Estos bárbaros llenos de magia recorren la Senda de la Magia Salvaje. Los bárbaros elfos, tieflings, aasimar y genasi a menudo buscan este camino, ansiosos por manifestar la magia de otro mundo de sus antepasados.

Conciencia Mágica

Rasgo de la Senda de Magia Salvaje de Nivel 3

Como acción, puedes abrir tu conciencia a la presencia de magia concentrada. Hasta el final de tu próximo turno, conoces la ubicación de cualquier conjuro u objeto mágico a 60 pies o menos de ti que no esté detrás de cobertura completa. Cuando percibes un conjuro, aprendes a cual escuela de magia pertenece.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Oleada Salvaje

Rasgo de la Senda de Magia Salvaje de Nivel 3

La energía mágica que se agita dentro de ti a veces surge de ti. Cuando te enfureces, tira en la tabla de magia salvaje para determinar el efecto mágico producido.

Si el efecto requiere una tirada de salvación, la CD es igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Constitución.

Magia Salvaje

d8	Columna
1	Zarcillos sombríos azotan a tu alrededor. Cada criatura de tu elección que puedas ver a 30 pies o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Constitución o sufrir 1d12 de daño necrótico. También ganas 1d12 puntos de golpe temporales.
2	Te teletransportas hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedes ver. Hasta que termine tu rabia, puedes usar este efecto de nuevo en cada uno de tus turnos como acción adicional.

Magia Salvaje

d8	Columna
3	Un espíritu intangible, que parece un flumph o un pixie (a tu elección), aparece a 5 pies de una criatura de tu elección que puedes ver a 30 pies o menos de ti. Al final del turno actual, el espíritu explota, y cada criatura a 5 pies de él deberá superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d6 de daño de fuerza. Hasta que termine tu furia, puedes usar este efecto nuevamente, invocando a otro espíritu, en cada uno de sus turnos como acción adicional.
4	La magia infunde un arma de tu elección que estés sosteniendo. Hasta que termine tu furia, el tipo de daño del arma cambia a fuerza, y adquiere las propiedades de ligera y arrojadiza, con un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies. Si el arma deja tu mano, la misma reaparece en tu mano al final del turno actual.
5	Cada vez que una criatura te impacte con una tirada de ataque antes de que termine tu furia, esa criatura sufre 1d6 de daño de fuerza, mientras la magia ataca en retribución.
6	Hasta que termine tu furia, te rodeas de luces protectoras de varios colores. Obtienes un bonificador de +1 a la CA y, mientras estén a 10 pies o menos de ti, tus aliados obtienen el mismo bonificador.
7	Las flores y las enredaderas crecen temporalmente a tu alrededor. Hasta que termine tu furia, el suelo hasta a 15 pies de ti es terreno difícil para tus enemigos.
8	Un rayo de luz se dispara desde tu pecho. Otra criatura de tu elección que puedas ver a 30 pies o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Constitución o sufrir 1d6 de daño radiante y quedar cegada hasta el comienzo de tu próximo turno. Hasta que termine tu furia, puedes usar este efecto nuevamente en cada uno de tus turnos como acción adicional.

Magia Fortalecedora

Rasgo de la Senda de Magia Salvaje de Nivel 6

Puedes aprovechar tu magia salvaje para fortalecerte a ti mismo o a un compañero. Como acción, puedes tocar una criatura (que puedes ser tú mismo) y conferir uno de los siguientes beneficios de tu elección a esa criatura:

- Durante 10 minutos, la criatura puede tirar un d3 cada vez que haga una tirada de ataque o una prueba de característica y sume el número obtenido a la tirada d20.
- Tira un d3. La criatura recupera un espacio de conjuro gastado, cuyo nivel es igual al número obtenido o inferior (a elección de la criatura). Una vez que una criatura recibe este beneficio, esa criatura no puede volver a recibirlo hasta después de un descanso largo.

Puedes realizar esta acción tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.



Reacción Inestable

Rasgo de la Senda de Magia Salvaje de Nivel 10

Cuando estás en peligro durante tu furia, la magia dentro de ti puede atacar; inmediatamente después de recibir daño o fallar una tirada de salvación mientras estás enfurecido, puedes usar tu reacción para tirar en la tabla de Magia Salvaje y producir inmediatamente el efecto obtenido. Este efecto reemplaza tu efecto de Magia Salvaje actual.

Oleada Controlada

Rasgo de la Senda de Magia Salvaje de Nivel 14

Cada vez que tires en la tabla de magia salvaje, puedes tirar el dado dos veces y elegir cuál de los dos efectos desencadenar. Si tiras el mismo número en ambos dados, puedes ignorar el número y elegir cualquier efecto en la tabla.

Shawn Wood (Izq), Zoltan Boros (Der)



Bardo

La clase bardo recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgos de Clase Opcionales

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece rasgos adicionales que puedes obtener como bardo. A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, no obtienes estos rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener un rasgo en esta sección si cumples con el nivel requerido señalado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes utilizar algunos, todos o ninguno.

Conjuros de Bardo Adicionales

Rasgo de bardo de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de bardo en el Manual del Jugador. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Si se puede lanzar un conjuro como ritual, la etiqueta de ritual aparece después del nombre del conjuro. Cada conjuro está en el Manual del Jugador, a menos que tenga un asterisco (un conjuro en el capítulo 3). La Guía de Xanathar para Todo también ofrece más conjuros.

Nivel 1
Orden imperiosa
Rociada de color

Nivel 2
Agrandar/reducir
Auxilio
Imagen múltiple

Nivel 3
*Fortaleza intelectual**
Palabra de curación en masa
Ralentizar

Nivel 4
Asesino fantasmal

Nivel 5
Enlace telepático de Rary (ritual)

Nivel 6
Festín de héroes

Nivel 7
Rociada prismática
*Sueño del velo azul **

Nivel 8
Antipatía/simpatía

Nivel 9
Muro prismático

Inspiración Mágica

Rasgo de bardo de nivel 2

Si una criatura tiene un dado de Inspiración Bárdica tuyo y lanza un conjuro que restaura puntos de golpe o hace daño, la criatura puede tirar ese dado y elegir un objetivo afectado por el conjuro. Suma el número obtenido como bonificador a los puntos de golpe recuperados o al daño infligido. Entonces se pierde el dado de Inspiración Bárdica.

Versatilidad Bárdica

Rasgo de bardo de nivel 4

Cada vez que alcances un nivel en esta clase que otorgue el rasgo Mejora de Característica, puedes escoger una de las siguientes acciones, lo que representa un cambio de enfoque a medida que usas tus habilidades y magia:

- Reemplaza una de las habilidades que elegiste para el rasgo Pericia con otra de tus habilidades que no se esté beneficiando de Pericia.
- Reemplaza un truco que aprendiste del rasgo Lanzamiento de Conjuros de esta clase por otro truco de la lista de conjuros de bardo.

Colegios de Bardos

A nivel 3, un bardo obtiene el rasgo Colegio Bárdico, que te ofrece la opción de una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: Colegio de la Creación y Colegio de la Elocuencia.

Colegio de la Creación

> La canción de la creación de un bardo es la melodía para las pesadillas de otra persona.
>
> TASHA

Los bardos creen que el cosmos es una obra de arte, la creación de los primeros dragones y dioses. Ese trabajo creativo incluyó armonías que continúan resonando a través de la existencia hoy, un poder conocido como el Canto de la Creación. Los bardos del Colegio de la Creación recurren a esa canción primordial a través de la danza, la música y la poesía, y sus maestros comparten esta lección: "Antes del sol y la luna, estaba la Canción, y su música despertó el primer amanecer. Sus melodías deleitaron tanto a las piedras y los árboles que algunos de ellos ganaron voz propia. Y ahora también cantan. Aprendan la canción, estudiantes, y ustedes también pueden enseñar a las montañas a cantar y bailar ".

Los enanos y gnomos a menudo animan a sus bardos a convertirse en estudiantes de la Canción de la Creación. Y entre los dracónidos, la Canción de la Creación es venerada, ya que las leyendas retratan a Bahamut y Tiamat, los dragones mayores, como dos de los primeros cantantes de la canción.

Mota de Potencial

Rasgo del Colegio de la creación de nivel 3

Siempre que le des a una criatura un dado de Inspiración Bárdica, puedes pronunciar una nota de la Canción de la creación para crear una diminuta mota de potencial, que orbita a 5 pies de esa criatura. La mota es intangible e invulnerable, y dura hasta que se pierde el dado de Inspiración Bárdica. La mota parece una nota musical, una estrella, una flor u otro símbolo de arte o vida que elijas.

Cuando la criatura usa el dado de Inspiración Bárdica, la mota proporciona un efecto adicional basado en si el dado beneficia a una prueba de característica, una tirada de ataque o una tirada de salvación, como se detalla a continuación:

Prueba de Característica. Cuando la criatura lanza el dado de Inspiración Bárdica para agregarlo a una prueba de característica, la criatura puede tirar el dado de Inspiración Bárdica nuevamente y elegir qué tirada usar, mientras la mota estalla y emite chispas coloridas e inofensivas por un momento.

Tirada de ataque. Inmediatamente después de que la criatura lanza el dado de Inspiración Bárdica para agregarlo a una tirada de ataque contra un objetivo, la mota se hace añicos estruendosamente. El objetivo y cada criatura de tu elección que puedas ver a 5 pies de él deben superar una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuro o recibir daño de trueno igual al número obtenido en el dado de Inspiración Bárdica.

Tirada de salvación. Inmediatamente después de que la criatura lanza el dado de Inspiración Bárdica y lo agrega a una tirada de salvación, la mota desaparece con el sonido de una música suave, lo que hace que la criatura gane tantos puntos de golpe temporales como el número obtenido en el dado de Inspiración Bárdica más tu modificador por Carisma (mínimo de 1 punto de golpe temporal).

Interpretación de la Creación

Rasgo del Colegio de la Creación de nivel 3

Como acción, puedes canalizar la magia de la Canción de la Creación para crear un objeto no mágico de tu elección en un espacio desocupado a 10 pies o menos de ti. El objeto debe aparecer en una superficie o en un líquido que pueda soportarlo. El valor en po del objeto no puede ser más de 20 veces tu nivel de bardo, y el objeto debe ser Mediano o más pequeño. El objeto brilla suavemente y una criatura puede escuchar música levemente al tocarlo. El objeto creado desaparece después de tantas horas como tu bonificador por competencia. Para ver ejemplos de objetos que puedes crear, consulta el capítulo de equipo del Manual del Jugador.

Una vez que hayas creado un objeto con este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gaste un espacio de conjuro de nivel 2 o superior para volver a utilizar este rasgo. Puedes tener solo un objeto creado por este rasgo a la vez; si usas esta acción y ya tiene un objeto de este rasgo, el primero desaparece inmediatamente.

El tamaño del objeto que puedes crear con este rasgo aumenta en una categoría de tamaño cuando alcanzas el nivel 6 (Grande) y el nivel 14 (Enorme).

Actuación Animadora

Rasgo del Colegio de la Creación de nivel 6

Como acción, puedes apuntar a un objeto no mágico Grande o más pequeño que puedas ver a 30 pies o menos de ti y animarlo. El objeto animado usa el perfil de Objeto Bailarín, que usa tu bonificador por competencia (BpC). El objeto es amistoso contigo y tus compañeros y obedece tus órdenes. Vive durante 1 hora, hasta que es reducido a 0 puntos de golpe, o hasta que mueres.

Objeto Bailarín

Autómata Grande o más pequeño

Clase de Armadura 16 (armadura natural)
Puntos de Golpe 10 + 5 veces tu nivel de bardo
Velocidad 30 pies, volar 30 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Inmunidad al Daño veneno, psíquico
Inmunidad a Estados cansancio, envenenado, hechizado, asustado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas comprende los idiomas que hablas
Desafío -- Bonificador por Competencia (BpC) igual al tuyo

Forma Inmutable. El objeto es inmune a cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

Danza Irreprimible. Cuando cualquier criatura comienza su turno a 10 pies o memos del objeto, el objeto puede aumentar o disminuir (a tu elección) la velocidad caminando de esa criatura en 10 pies hasta el final del turno, siempre que el objeto no esté incapacitado.

Acciones

Embestida Potenciada de Fuerza. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuro a impactar, alcance 5 pies, un objetivo que puedas ver. Impacto: 1d10 + BpC de daño de fuerza.

En combate, el objeto comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Puede moverse y usar su reacción por sí solo, pero la única acción que realiza en su turno es la acción de Esquivar, a menos que uses una acción adicional en tu turno para ordenarle que realice otra acción. Esa acción puede ser una en su perfil o alguna otra acción. Si estás incapacitado, el objeto puede realizar cualquier acción de tu elección, no solo Esquivar.

Cuando usas tu rasgo Inspiración Bárdica, puedes comandar el objeto como parte de la misma acción adicional que usas para Inspiración Bárdica.

Una vez que animes un objeto con este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de nivel 3 o superior para usar este rasgo nuevamente. Solo puede tener un objeto animado por este rasgo a la vez; si usas esta acción y ya tiene un Objeto Bailarín de este rasgo, el primero se vuelve inanimado inmediatamente.

Crescendo Creativo

Rasgo del Colegio de la Creación de nivel 14

Cuando utilizas el rasgo de Interpretación de la Creación, puedes crear más de un objeto a la vez. El número de objetos es igual a tu modificador por Carisma (mínimo de dos objetos). Si creas un objeto que excedería ese número, eliges cuál de los objetos creados anteriormente desaparece. Solo uno de estos objetos puede tener el tamaño máximo que puedes crear; el resto debe ser Pequeño o Diminuto.

Ya no estás limitado por el valor en po al crear objetos con Interpretación de la Creación.



Andrew Mar

Colegio de la Elocuencia

Nota para mi: revisar el trabajo en un conjuro enmudecedor. Nivel de necesidad: oídos sangrantes.

TASHA

Los adherentes al Colegio de Elocuencia dominan el arte de la oratoria. Estos bardos manejan una mezcla de lógica y juegos de palabras teatrales, ganándose a los escépticos y detractores con argumentos lógicos y tocando las fibras del corazón para atraer las emociones del público.

Lengua de Plata

Rasgo del Colegio de la Elocuencia de nivel 3

Eres un maestro en decir lo correcto en el momento adecuado. Cuando haces una prueba de Carisma (Persua-

sión) o Carisma (Engaño), puedes tratar una tirada de 9 o menos en d20 como un 10.

Palabras Inquietantes

Rasgo del Colegio de la Elocuencia de nivel 3

Puedes girar palabras mezcladas con magia que inquietan a una criatura y la hacen dudar de sí misma. Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu Inspiración Bárdica y elegir una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti. Lanza el dado de Inspiración Bárdica. La criatura debe restar el número obtenido de la siguiente tirada de salvación que realice antes del comienzo de tu siguiente turno.

Inspiración Infalible

Rasgo del Colegio de la Elocuencia de nivel 6

Tus palabras inspiradoras son tan persuasivas que los demás se sienten impulsados a tener éxito. Cuando una criatura suma uno de tus dados de Inspiración Bárdica a su prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación y la tirada falla, la criatura puede quedarse con el dado de Inspiración Bárdica.

Discurso Universal

Rasgo del Colegio de la Elocuencia de nivel 6

Adquieres la capacidad de hacer que tu discurso sea inteligible para cualquier criatura. Como acción, elige una o más criaturas a 60 pies o menos de ti, tantas como tu modificador por Carisma (mínimo de una criatura). Las criaturas elegidas pueden entenderte mágicamente, independientemente del idioma que hables, durante 1 hora.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro para usarlo nuevamente.

Inspiración Infecciosa

Rasgo del Colegio de la Elocuencia de nivel 14

Cuando inspiras con éxito a alguien, el poder de tu elocuencia ahora puede extenderse a otra persona. Cuando una criatura a 60 pies o menos de ti agrega uno de tus dados de Inspiración Bárdica a su prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación y la tirada tiene éxito, puedes usar tu reacción para alentar a una criatura diferente (que no seas tú) que pueda escucharte a 60 pies o menos de ti, dándole un dado de Inspiración Bárdica sin gastar ninguno de tus usos de Inspiración Bárdica.

Puedes usar esta reacción tantas veces como tu modificador por Carisma (mínimo una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.



Brujo

La clase brujo recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgos de Clase Opcionales

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece rasgos adicionales que puedes obtener como brujo. A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, no obtienes estos rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener un rasgo en esta sección si cumples con el nivel requerido señalado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes utilizar algunos, todos o ninguno.

Conjuros de brujo adicionales

Rasgo de brujo de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de brujo en el Manual del Jugador. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Cada conjuro está en el Manual del Jugador, a menos que tenga un asterisco (un conjuro en el capítulo 3). La Guía de Xanathar para Todo también ofrece más conjuros.

Truco (nivel 0)
*Atracción del relámpago**
*Astilla mental**
*Estallido de espadas**
*Filo atronador **
*Filo de llamas verdes**

Nivel 3
*Fortaleza Intelectual**
*Invocar engendro sombrío**
*Invocar feérico**
*Invocar muerto viviente**
*Sudario espiritual**

Nivel 4
*Invocar aberración**

Nivel 5
Atadura planar
Círculo de teletransportación
Engañar

Nivel 6
*Apariencia sobrenatural de Tasha**
*Invocar infernal**

Nivel 7
*Sueño del velo azul**

Nivel 9
*Hoja del desastre**
Portal
Terror abyecto

Opción de Beneficio del Pacto

Rasgo de brujo de nivel 3

Cuando eliges tu rasgo Beneficio del Pacto, la siguiente opción está disponible para ti.

Pacto del Talismán

Tu patrón te da un amuleto, un talismán que puede ayudar al usuario cuando la necesidad es grande. Cuando el usuario falla una prueba de característica, puede agregar un d4 a la tirada, lo que podría convertir la tirada en un éxito. Este beneficio se puede utilizar tantas veces como

tu bonificador por competencia, y todos los usos gastados se restauran cuando finalizas un descanso largo.
Si pierdes el talismán, puedes realizar una ceremonia de 1 hora para recibir un reemplazo de tu patrón. Esta ceremonia se puede realizar durante un descanso corto o largo, y destruye el amuleto anterior. El talismán se convierte en ceniza cuando mueres.

Versatilidad Sobrenatural

Rasgo de brujo de nivel 4

Cada vez que alcances un nivel en esta clase que otorgue el rasgo Mejora de Característica, puede hacer una de las siguientes acciones, lo que representa un cambio de enfoque en tus estudios ocultistas:

- Reemplazas un truco que aprendiste del rasgo Magia del Pacto de esta clase por otro truco de la lista de conjuros de brujo.
- Reemplaza la opción que elegiste para el rasgo Beneficio del Pacto con una de las otras opciones de ese rasgo.
- Si eres nivel 12 o más, reemplaza un conjuro de tu rasgo Arcanum Místico por otro conjuro de brujo del mismo nivel.

Si este cambio lo hace inelegible para cualquiera de tus Invocaciones Sobrenaturales, también debes reemplazarlas ahora, eligiendo las invocaciones para las que calificas.

Opciones de Invocaciones Sobrenaturales

Cuando eliges invocaciones sobrenaturales, tienes acceso a estas opciones adicionales.

Mente Sobrenatural

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Constitución que haces para mantener tu concentración en un conjuro.

Don de los Protectores

Requisitos: brujo nivel 9, rasgo Pacto del Grimorio

Aparece una nueva página en tu Libro de las Sombras. Con tu permiso, una criatura puede usar su acción para escribir su nombre en esa página, que puede contener una cantidad de nombres igual a tu bonificador por competencia.
Cuando cualquier criatura cuyo nombre está en la página es reducida a 0 puntos de golpe pero no muere directamente, la criatura cae mágicamente a 1 punto de golpe. Una vez que se activa esta magia, ninguna criatura puede beneficiarse de ella hasta que termines un descanso largo.
Como acción, puedes borrar mágicamente un nombre en la página tocándola.

Escriba Lejano

Requisitos: brujo nivel 5, rasgo Pacto del Grimorio

Aparece una nueva página en tu Libro de las Sombras.

Nikki Dawes



Con tu permiso, una criatura puede usar su acción para escribir su nombre en esa página, que puede contener una cantidad de nombres igual a tu bonificador por competencia.
Puedes lanzar el conjuro recado, apuntando a una criatura cuyo nombre está en la página, sin usar un espacio de conjuro y sin usar componentes materiales. Para hacerlo, debe escribir el mensaje en la página. El objetivo escucha el mensaje en su mente y, si el objetivo responde, su mensaje aparece en la página, en lugar de en tu mente. La escritura desaparece después de 1 minuto.
Como acción, puedes borrar mágicamente un nombre en la página tocándola.

Inversión del Maestro de la Cadena

Requisitos: rasgo Pacto de la Cadena

Cuando lanzas encontrar familiar, infundes al familiar invocado una medida de tu poder sobrenatural, otorgando a la criatura los siguientes beneficios:

- El familiar gana una velocidad volando o nadando (a tu elección) de 40 pies.
- Como acción adicional, puedes ordenar al familiar que realice la acción de Atacar.
- Los ataques con armas del familiar se consideran mágicos a efectos de superar las resistencias e inmunidades a los ataques no mágicos.
- Si el familiar obliga a una criatura a hacer una tirada de salvación, usa tu CD de salvación de conjuros.
- Cuando el familiar recibe daño, puedes usar tu reacción para otorgarle resistencia contra ese daño.

Protección del Talismán

Requisitos: brujo nivel 7, rasgo Pacto del Talismán

Cuando el portador de tu talismán falla en una tirada de salvación, puede agregar un d4 a la tirada, lo que podría convertir la salvación en un éxito. Este beneficio se puede utilizar tantas veces como tu bonificador por competencia, y todos los usos gastados se restauran cuando finalizas un descanso largo.

Reprensión del Talismán

Requisitos: rasgo Pacto del Talismán

Cuando el usuario de tu talismán es impactado por un atacante que puedes ver a 30 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para infligir daño psíquico al atacante igual a tu bonificador por competencia y empujarlo hasta 10 pies de distancia del portador del talismán.

Servidumbre Eterna

Requisitos: brujo nivel 5

Puedes lanzar animar a los muertos sin usar un espacio de conjuro. Una vez que lo hagas, no podrás volver a lanzarlo de esta manera hasta que termines un descanso largo.

Vínculo del Talismán

Requisitos: brujo nivel 12, rasgo Pacto del talismán

Mientras otra persona lleva tu talismán, puedes usar tu acción para teletransportarte al espacio desocupado más cercano a ella, siempre que los dos estén en el mismo plano de existencia. El portador de tu talismán puede hacer lo mismo, usando su acción para teletransportarse a ti. La teletransportación se puede usar tantas veces como tu bonificador por competencia, y todos los usos gastados se restauran cuando terminas un descanso largo.

Patrones Sobrenaturales

A nivel 1, un brujo obtiene el rasgo Patrón Sobrenatural, que te ofrece la opción de una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: el Genio y el Insondable.

El Genio



> Sé que encontrar una vivienda en Falcongrís es difícil, pero cuando los genios o los brujos te ofrezcan un alquiler barato, corre.
>
> TASHA

Has hecho un pacto con uno de los genios más raros, un genio noble. Estas entidades gobiernan vastos feudos en los Planos Elementales y tienen una gran influencia sobre los genios menores y las criaturas elementales. Los genios nobles son variados en sus motivaciones, pero la mayoría son arrogantes y ejercen un poder que rivaliza con el de las deidades menores. Se deleitan en poner el juego en contra de los mortales, que a menudo atan a los genios a la servidumbre, y entran fácilmente en pactos que amplían su alcance.

Eliges el tipo de tu patrón o lo determinas al azar, usando la tabla Tipo de Genio.

Tipo de Genio

d4	Tipo	Elemento
1	Dao	Tierra
2	Djinn	Aire
3	Ifrit	Fuego
4	Marid	Agua

Lista de Conjuros Ampliada

Rasgo del Genio de nivel 1

El genio te permite elegir de una lista de conjuros ampliada cuando aprendes un conjuro de brujo. La tabla Conjuros Adicionales del Genio muestra los conjuros de genio que se agregan a la lista de conjuros de brujo, junto con los conjuros asociados en la tabla con el tipo de tu patrón: dao, djinn, ifrit o marid.

Recipiente del Genio

Rasgo del Genio de nivel 1

Tu patrón te regala un recipiente mágico que te otorga una medida del poder del genio. El recipiente es un objeto diminuto y puedes usarlo como canalizador mágico para

Conjuros Adicionales del Genio

Nivel de Conjuro	Conjuros de Genio	Conjuros de Dao	Conjuros de Djinn	Conjuros de Ifrit	Conjuros de Marid
1	*detectar el bien y el mal*	*santuario*	*ola atronadora*	*manos ardientes*	*nube de oscurecimiento*
2	*fuerza fantasmal*	*crecimiento espinoso*	*ráfaga de viento*	*rayo abrasador*	*contorno borroso*
3	*crear comida y agua*	*fundirse con la piedra*	*muro de viento*	*bola de fuego*	*tormenta de aguanieve*
4	*asesino fantasmal*	*moldear la piedra*	*invisibilidad mejorada*	*escudo de fuego*	*controlar agua*
5	*creación*	*muro de piedra*	*apariencia*	*golpe flamígero*	*cono de frio*
9	*deseo*	—	—	—	—



tus conjuros de brujo. Tú decides cuál es el objeto, o puedes determinar de qué se trata al azar tirando en la tabla Recipiente del Genio.

Recipiente del Genio

d6	Recipiente
1	Lámpara de aceite
2	Urna
3	Anillo con un compartimento
4	Botella con tapón
5	Estatuilla hueca
6	Linterna adornada

Mientras tocas el recipiente, puedes utilizarlo de las siguientes formas:

Descanso Embotellado. Como acción, puedes desaparecer mágicamente y entrar en tu recipiente, que permanece en el espacio que dejaste. El interior del recipiente es un espacio extradimensional en forma de cilindro de 20 pies de radio, 20 pies de alto y se asemeja a tu recipiente. El interior está equipado con cojines y mesas bajas y tiene una temperatura agradable. Mientras estás dentro, puedes escuchar el área alrededor de tu recipiente como si estuvieras en su espacio. Puedes permanecer dentro del recipiente tantas horas como el doble de tu bonificador por competencia. Sales del recipiente antes de tiempo si usa una acción adicional para salir, si mueres o si el recipiente es destruido. Cuando sales del recipiente, aparecerás en el espacio desocupado más cercano a el. Todos los objetos que quedan en el recipiente permanecen allí hasta que se llevan afuera, y si el recipiente se destruye, todos los objetos almacenados allí aparecen inofensivamente en los espacios desocupados más cercanos al antiguo espacio del recipiente. Una vez que ingresas al recipiente, no puedes ingresar nuevamente hasta que termines un descanso largo.

Ira del Genio. Una vez durante cada uno de tus turnos, cuando impactas con una tirada de ataque, puedes infligir daño adicional al objetivo igual a tu bonificador por competencia. El tipo de daño lo determina tu patrón: contundente (dao), trueno (djinn), fuego (ifrit) o frío (marid).

La CA del recipiente es igual a tu CD de salvación de conjuros. Sus puntos de golpe equivalen a tu nivel de brujo más tu bonificador por competencia, y es inmune al veneno y al daño psíquico.

Si el recipiente se destruye o lo pierdes, puedes realizar una ceremonia de 1 hora para recibir un reemplazo de tu patrón. Esta ceremonia se puede realizar durante un descanso corto o prolongado, y el recipiente anterior se destruye si aún existe. El recipiente se desvanece en una llamarada de poder elemental cuando mueres.

Don Elemental

Rasgo del Genio de nivel 6

Empiezas a adquirir rasgos propios del tipo de tu patrón. Ahora tienes resistencia a un tipo de daño determinado por el tipo de tu patrón: contundente (dao), trueno (djinn), fuego (ifrit) o frío (marid).

Adicionalmente, como acción adicional, puedes darte

Zuzanna Wuzyk



una velocidad de vuelo de 30 pies que dura 10 minutos, durante los cuales puedes levitar. Puedes usar esta acción adicional tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Recipiente Santuario

Rasgo del Genio de nivel 10

Cuando ingresas a tu Recipiente de Genio a través del rasgo de Descanso Embotellado, ahora puedes elegir hasta cinco criaturas voluntarias que puedes ver a 30 pies o menos de ti, y las criaturas elegidas son arrastradas al recipiente contigo.

Como acción adicional, puedes expulsar cualquier cantidad de criaturas del recipiente, y todos son expulsados si te vas o mueres o si el recipiente es destruido.

Adicionalmente, cualquier persona (incluyéndote) que permanezca dentro del recipiente durante al menos 10 minutos obtiene el beneficio de terminar un descanso corto, y cualquiera puede agregar tu bonificador por competencia a la cantidad de puntos de golpe que recupera si gasta cualquier Dado de Golpe como parte de un descanso corto allí.

Deseo Limitado

Rasgo del Genio de nivel 14

Suplicas a tu patrón que te conceda un pequeño deseo. Como acción, puedes expresar tu deseo a tu Recipiente del Genio, solicitando el efecto de un conjuro que sea de nivel 6 o inferior y tenga un tiempo de lanzamiento de 1 acción. El conjuro puede ser de la lista de conjuros de cualquier clase, y no es necesario que cumplas con los requisitos de ese conjuro, incluidos los componentes costosos; el conjuro simplemente surte efecto como parte de esta acción.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines 1d4 descansos largos.

El Insondable

> Nunca entendí por qué algunas personas se ponen tan nerviosas con los tentáculos. ¿Alguna vez has comido nigiri de pulpo? Una de las pocas pruebas de un multiverso benévolo.
>
> TASHA

Te has sumergido en un pacto con las profundidades. Una entidad del océano, el Plano Elemental del Agua u otro mar de otro mundo ahora te permite aprovechar su poder talásico. ¿Te está usando simplemente para aprender sobre los reinos terrestres, o quiere que abras compuertas cósmicas y ahogues al mundo?

Quizás naciste en un culto generacional que venera al Insondable y sus engendros. O podrías haber naufragado y al borde de ahogarte cuando el agarre de tu patrón te ofreció una oportunidad en la vida. Sea cual sea el motivo de tu pacto, el mar y sus profundidades desconocidas te llaman.

Las entidades de las profundidades que podrían dar poder a un brujo incluyen krakens, antiguos elementales de agua, alucinaciones divinas soñadas por kuo-toa, semidioses tritones y aquelarres de sagas de los mares.

Lista de Conjuros Ampliada

Rasgo del Insondable de nivel 1

El Insondable te permite elegir de una lista de conjuros ampliada cuando aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros se agregan a la lista de conjuros de brujo.

Conjuros Adicionales Insondables

Nivel de Conjuro	Conjuros
1	*crear o destruir agua, ola atronadora*
2	*ráfaga de viento, silencio*
3	*relámpago, tormenta de aguanieve*
4	*controlar agua, invocar elemental (solo agua, conjuro del capítulo 3)*
5	*Mano de Bigby (aparece como un tentáculo), cono de frío*

Tentáculo de las Profundidades

Rasgo del Insondable de nivel 1

Puedes invocar mágicamente un tentáculo espectral que golpea a tus enemigos. Como acción adicional, creas un tentáculo de 10 pies de largo en un punto que puedes ver a 60 pies o menos de ti. El tentáculo dura 1 minuto o hasta que uses este rasgo para crear otro tentáculo.

Nikki Dawes

Cuando creas el tentáculo, puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a 10 pies o menos de él. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y su velocidad se reduce en 10 pies hasta el comienzo de tu siguiente turno. Cuando alcanzas el nivel 10 en esta clase, el daño aumenta a 2d8.

Como acción adicional en tu turno, puedes mover el tentáculo hasta 30 pies y repetir el ataque.

Puedes invocar el tentáculo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Don del Mar

Rasgo del Insondable de nivel 1

Obtienes una velocidad nadando de 40 pies y puedes respirar bajo el agua.

Alma Oceánica

Rasgo del Insondable de nivel 6

Ahora estás aún más en casa en las profundidades. Obtienes resistencia al daño por frío. Además, cuando estás completamente sumergido, cualquier criatura que también esté completamente sumergida puede entender tu habla y tú puedes entender la de ellos.

Anillo de Guardián

Rasgo del Insondable de nivel 6

Tu Tentáculo de las Profundidades puede defenderte a ti y a los demás, interponiéndose entre ellos y el peligro. Cuando tú o una criatura que puedes ver recibe daño mientras se encuentra a 10 pies o menos del tentáculo, puedes usar tu reacción para elegir una de esas criaturas y reducir el daño a esa criatura en 1d8. Cuando alcanzas el nivel 10 en esta clase, el daño reducido por el tentáculo aumenta a 2d8.

Tentáculos Aferrantes

Rasgo del Insondable de nivel 10

Aprendes el conjuro tentáculos negros de Evard. Cuenta como un conjuro de brujo para ti, pero no cuenta contra la cantidad de conjuros que conoces. También puedes lanzarlo una vez sin un espacio de conjuro, y recuperas la capacidad de hacerlo cuando terminas un descanso largo.

Cada vez que lances este conjuro, la magia de tu patrón te refuerza, otorgándote una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel de brujo. Además, el daño no puede romper tu concentración en este conjuro.

Zambullida Insondable

Rasgo del Insondable de nivel 14

Puede abrir mágicamente conductos temporales a destinos acuáticos. Como acción, puedes teletransportarte a ti mismo y hasta otras cinco criaturas voluntarias que puedes ver a 30 pies o menos de ti. En medio de un torbellino de tentáculos, todos ustedes desaparecen y luego reaparecen hasta 1 milla de distancia en un cuerpo de agua que han visto (del tamaño de un estanque o más grande) o a 30 pies o menos de él, cada uno de ustedes aparece en un espacio desocupado a 30 pies o menos de los demás.

Una vez que utilices este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Clérigo

La clase de clérigo recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgos de Clase Opcionales

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece rasgos adicionales que puedes obtener como clérigo. A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, no obtienes estos rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener un rasgo en esta sección si cumples con el nivel requerido señalado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes utilizar algunos, todos o ninguno.

Si tomas un rasgo que reemplaza a otro, no obtienes ningún beneficio del reemplazado y no califica para nada en el juego que lo requiera.

Conjuros de Clérigo Adicionales

Rasgo de clérigo de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de clérigo en el Manual del Jugador. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Si se puede lanzar un conjuro como ritual, la etiqueta de ritual aparece después del nombre del conjuro. Cada conjuro está en el Manual del Jugador, a menos que tenga un asterisco (un conjuro en el capítulo 3). La Guía de Xanathar para Todo también ofrece más conjuros.

Nivel 3
Aura de vitalidad
Sudario espiritual *

Nivel 4
Aura de pureza
Aura de vida

Nivel 5
Invocar celestial *

Nivel 6
Rayo solar

Nivel 8
Explosión solar

Nivel 9
Palabra de poder: sanar

Aprovechar el Poder Divino

Rasgo de clérigo de nivel 2

Puedes gastar un uso de tu Canalizar divinidad para alimentar tus conjuros. Como acción adicional, tocas tu símbolo sagrado, pronuncias una oración y recuperas un espacio de conjuro gastado, cuyo nivel no puede ser superior a la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado a la alta). La cantidad de veces que puede usar este rasgo se basa en el nivel que hayas alcanzado en esta clase: nivel 2, una vez; nivel 6, dos veces; y nivel 18, tres veces. Recuperas los usos gastados al finalizar un descanso largo.



Nikki Dawes

Versatilidad de Trucos

Rasgo de clérigo de nivel 4

Cuando alcances un nivel en esta clase que otorgue el rasgo Mejora de Característica, puedes reemplazar un truco que hayas aprendido del rasgo de lanzamiento de conjuros de esta clase por otro truco de la lista de conjuros del clérigo.

Impactos Benditos

Rasgo de clérigo de nivel 8, que reemplaza el rasgo de Golpe Divino o Lanzamiento Potente

Estás bendecido con el poder divino en la batalla. Cuando una criatura recibe daño de uno de tus trucos o ataques con armas, también puedes infligir 1d8 de daño radiante a esa criatura. Una vez que infliges este daño, no puedes volver a usar este rasgo hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Dominios Divinos

A nivel 1, un clérigo obtiene el rasgo Dominio Divino, que le ofrece la opción de una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: Dominio de la Paz, Dominio del Crepúsculo y Dominio del Orden.

Dominio de la Paz

> ¿Estos clérigos pacíficos han considerado siquiera que están subvirtiendo un sistema santísimo, en el que las malas decisiones coinciden con el poder de enseñanza del dolor?
>
> TASHA

El bálsamo de la paz prospera en el corazón de comunidades saludables, entre naciones amigas y en las almas de los bondadosos. Los dioses de la paz inspiran a personas de todo tipo a resolver conflictos y enfrentarse a las fuerzas que intentan impedir que la paz florezca. Consulta la tabla de Deidades de la Paz para obtener una lista de algunos de los dioses asociados con este dominio.

Los clérigos del Dominio de la Paz presiden la firma de los tratados y a menudo se les pide que arbitren en las disputas. Las bendiciones de estos clérigos unen a las personas y las ayudan a llevar las cargas de los demás, y la magia de los clérigos ayuda a aquellos que se ven impulsados a luchar por el camino de la paz.

Deidades de la Paz

Deidad Ejemplo	Panteón
Angharradh	Elfo
Berronar Veraplata	Enano
Boldrei	Eberron
Cyrrollalee	Mediano
Eldath	Reinos olvidados
Gaerdal Ironhand	Gnomo
Paladine	Dragonlance
Rao	Falcongrís

Conjuros de Dominio

Rasgo del Dominio de la Paz de nivel 1

Obtienes conjuros de dominio en los niveles de clérigo enumerados en la tabla de Conjuros del Dominio de la Paz. Consulte el rasgo de clase Dominio Divino para saber cómo funcionan los conjuros de dominio.

Conjuros del Dominio de la Paz

Nivel de Clérigo	Conjuros
1	*heroísmo, santuario*
3	*auxilio, vínculo protector*
5	*recado, señal de esperanza*
7	*aura de pureza, esfera elástica de Otiluke*
9	*enlace telepático de Rary, restablecimiento mayor*

Implemento de la Paz

Rasgo del Dominio de la Paz de nivel 1

Ganas competencia en la habilidad Perspicacia, Interpretación o Persuasión (a tu elección).



Nikki Dawes

Vínculo Alentador

Rasgo del Dominio de la Paz de nivel 1

Puedes forjar un vínculo empoderador entre las personas que están en paz entre sí. Como acción, eliges tantas criaturas voluntarias a 30 pies o menos de ti (esto puede incluirte a ti mismo) como tu bonificador por competencia. Creas un vínculo mágico entre ellas durante 10 minutos o hasta que vuelvas a utilizar este rasgo. Mientras cualquier criatura vinculada esté a 30 pies o menos de de otra, la criatura puede tirar un d4 y sumar el número obtenido a una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación que realice. Cada criatura puede agregar el d4 no más de una vez por turno. Puedes usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Canalizar Divinidad: Bálsamo de la Paz

Rasgo del Dominio de la Paz de nivel 2

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para hacer de tu presencia un bálsamo relajante. Como acción, puedes moverte a tu velocidad, sin provocar ataques de oportunidad, y cuando te mueves a 5 pies o menos de cualquier otra criatura durante esta acción, puedes restaurar tan-

tos puntos de golpe a esa criatura como 2d6 + tu modificador por Sabiduría. (mínimo de 1 punto de golpe). Una criatura puede recibir esta curación solo una vez cada vez que realizas esta acción.

Vínculo Protector

Rasgo del Dominio de la Paz de nivel 6

El vínculo que forjas entre las personas les ayuda a protegerse entre sí. Cuando una criatura afectada por tu rasgo Vínculo Alentador está a punto de recibir daño, una segunda criatura unida a 30 pies de la primera puede usar su reacción para teletransportarse a un espacio desocupado a 5 pies de la primera criatura. La segunda criatura recibe todo el daño.

Lanzamiento de Conjuros Potente

Rasgo del Dominio de la Paz de nivel 8

Sumas tu modificador por Sabiduría al daño que infliges con cualquier truco de clérigo.

Vínculo Expansivo

Rasgo del Dominio de la Paz de nivel 17

Los beneficios de los rasgos Vínculo Alentador y Vínculo Protector ahora funcionan cuando las criaturas están a 60 pies o menos entre sí. Además, cuando una criatura usa Vínculo Protector para recibir el daño de otra persona, la criatura tiene resistencia a ese daño.

Dominio del Crepúsculo

> No puedo creer que esté escribiendo esto, pero creo que podría respaldar una fe centrada en la iluminación ambiental y la ropa de noche.
>
> TASHA

La transición crepuscular de la luz a la oscuridad a menudo trae calma e incluso alegría, ya que terminan las labores del día y comienzan las horas de descanso. La oscuridad también puede traer terrores, pero los dioses del crepúsculo se protegen contra los horrores de la noche.

Deidades Crepusculares

Deidad Ejemplo	Panteón
Boldrei	Eberron
Celestiano	Falcongrís
Dol Arrah	Eberron
Helm	Reinos Olvidados
Ilmater	Reinos Olvidados
Mishakal	Dragonlance
Selûne	Reinos Olvidados
Yondalla	Mediano



Shawn Wood

Los clérigos que sirven a estas deidades, ejemplos de las cuales aparecen en la tabla Deidades del Crepúsculo, brindan consuelo a quienes buscan descansar y los protegen al aventurarse en la oscuridad que los invade para asegurarse de que la oscuridad sea un consuelo, no un terror.

Conjuros de Dominio

Rasgo del Dominio del Crepúsculo de nivel 1

Obtienes conjuros de dominio en los niveles de clérigo enumerados en la tabla de conjuros de Dominio del Crepúsculo. Consulta el rasgo de clase Dominio Divino para saber cómo funcionan los conjuros de dominio.

Conjuros del Dominio del Crepúsculo

Nivel de Clérigo	Conjuros
1	*dormir, fuego feérico*
3	*rayo de luna, ver invisibilidad*
5	*aura de vitalidad, pequeña choza de Leomund*
7	*aura de vida, invisibilidad mejorada*
9	*círculo de poder, engañar*

Competencias Adicionales

Rasgo del Dominio del Crepúsculo de nivel 1

Ganas competencia con armas marciales y armaduras pesadas.

Ojos de la Noche

Rasgo del Dominio del Crepúsculo de nivel 1

Puedes ver a través de la oscuridad más profunda. Tienes visión en la oscuridad a un rango de 300 pies. En ese radio, puedes ver en luz tenue como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue.

Como acción, puedes compartir mágicamente la visión en la oscuridad de este rasgo con criaturas voluntarias que puedas ver a 10 pies o menos de ti, hasta un máximo de criaturas igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de una criatura). La visión en la oscuridad compartida dura 1 hora. Una vez que la compartas, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de cualquier nivel para volver a compartirla.

Bendición Vigilante

Rasgo del Dominio del Crepúsculo de nivel 1

La noche te ha enseñado a estar alerta. Como acción, le das ventaja a una criatura que tocas (incluido posiblemente a ti mismo) en la siguiente tirada de iniciativa que haga la criatura. Este beneficio finaliza inmediatamente después de la tirada o si vuelves a utilizar este rasgo.

Canalizar Divinidad: Santuario Crepuscular

Rasgo del Dominio del Crepúsculo de nivel 2

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para refrescar a tus aliados con un relajante crepúsculo.

Como acción, presentas tu símbolo sagrado y una esfera de luz crepuscular emana de ti. La esfera está centrada en ti, tiene un radio de 30 pies y está llena de luz tenue. La esfera se mueve contigo y dura 1 minuto o hasta que estés incapacitado o mueras. Siempre que una criatura (incluyéndote a ti) termine su turno en la esfera, puedes otorgarle uno de estos beneficios:

- Le concedes tantos puntos de golpe temporales como 1d6 más tu nivel de clérigo.
- Terminas con un efecto sobre él, que lo tenga hechizado o asustado.

Pasos de la Noche

Rasgo del Dominio del Crepúsculo de nivel 6

Puedes aprovechar el poder místico de la noche para elevarte en el aire. Como acción adicional cuando estás en luz tenue u oscuridad, puedes mágicamente darte una velocidad de vuelo igual a tu velocidad caminando durante 1 minuto. Puedes usar esta acción adicional tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Golpe Divino

Rasgo del Dominio del Crepúsculo de nivel 8

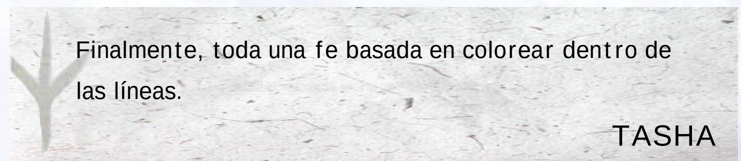
Obtienes la habilidad de infundir tus golpes de arma con energía divina. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que el ataque inflija 1d8 de daño radiante adicional. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional aumenta a 2d8.

Sudario Crepuscular

Rasgo del Dominio del Crepúsculo nivel 17

El crepúsculo que convocas ofrece un abrazo protector: tú y tus aliados están en cobertura media mientras están en la esfera creada por tu Santuario Crepuscular.

Dominio del Orden



Finalmente, toda una fe basada en colorear dentro de las líneas.

TASHA

El Dominio de la Orden representa la disciplina, así como la devoción a las leyes que gobiernan una sociedad, una institución o una filosofía. Los clérigos del orden meditan en la lógica y la justicia mientras sirven a sus dioses, ejemplos de los cuales aparecen en la tabla Deidades del orden.

Los clérigos del orden creen que las leyes bien elaboradas establecen jerarquías legítimas, y se debe obedecer a los elegidos por ley para dirigir. Aquellos que obedecen deben hacerlo lo mejor que puedan, y si los que dirigen no protegen la ley, deben ser reemplazados. De esta manera, la ley teje una red de obligaciones que crean orden y seguridad en un multiverso caótico.

Deidades del Orden

Deidad Ejemplo	Panteón
Aureon	Eberron
Bane	Reinos Olvidados
Majere	Dragonlance
Pholtus	Falcongrís
Tyr	Reinos Olvidados
Wee Jas	Falcongrís

Conjuros de Dominio

Rasgo del Dominio del Orden de nivel 1

Obtienes conjuros de dominio en los niveles de clérigo enumerados en la tabla Conjuros del Dominio del Orden. Consulta el rasgo de clase Dominio Divino en el Manual del Jugador para saber cómo funcionan los conjuros de dominio.



Conjuros del Dominio del Orden

Nivel de Clérigo	Conjuros
1	*heroísmo, orden imperiosa*
3	*inmovilizar persona, zona de la verdad*
5	*palabra de curación en masa, ralentizar*
7	*compulsión, localizar criatura*
9	*comunión, dominar persona*

Competencias Adicionales

Rasgo del Dominio del Orden de nivel 1

Cuando eliges este dominio a nivel 1, ganas competencia con armaduras pesadas. También ganas competencia en la habilidad Intimidación o Persuasión (a tu elección).

Voz de Autoridad

Rasgo del Dominio del Orden de nivel 1

Puedes invocar el poder de la ley para llevar a un aliado a atacar. Si lanzas un conjuro con un espacio de conjuro de nivel 1 o superior y apuntas a un aliado con el conjuro, ese aliado puede usar su reacción inmediatamente después del conjuro para realizar un ataque con arma contra una criatura de tu elección que puedas ver.

Si el conjuro tiene como objetivo a más de un aliado, tú eliges al aliado que puede realizar el ataque.

Canalizar Divinidad: Exigencia del Orden

Rasgo del Dominio del Orden de nivel 2

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para ejercer una presencia intimidante sobre los demás.

Como acción, presentas tu símbolo sagrado, y cada criatura de tu elección que pueda verte u oírte a 30 pies o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar hechizada por ti hasta el final de tu próximo turno o hasta que la criatura hechizada sufre algún daño. También puedes hacer que cualquiera de las criaturas hechizadas deje caer lo que sostienen cuando fallan la tirada de salvación.

Encarnación de la Ley

Rasgo del Dominio del Orden de nivel 6

Te vuelves notablemente experto en canalizar energía mágica para obligar a otros.

Si lanzas un conjuro de la escuela de encantamiento usando un espacio de conjuro de nivel 1 o más, puedes cambiar el tiempo de lanzamiento del conjuro a 1 acción adicional para este lanzamiento, siempre que el tiempo de lanzamiento del conjuro sea normalmente de 1 acción.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Golpe Divino

Rasgo del Dominio del Orden de nivel 8

Obtienes la habilidad de infundir tus golpes de arma con energía divina. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que el ataque inflija 1d8 de daño psíquico adicional al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional aumenta a 2d8.

Ira del Orden

Rasgo del Dominio del Orden de nivel 17

Los enemigos que designes para la destrucción se marchitarán bajo los esfuerzos combinados de tus aliados y tu. Si infliges tu daño de Golpe divino a una criatura en tu turno, puedes maldecir a esa criatura hasta el comienzo de tu siguiente turno. La próxima vez que uno de tus aliados golpee a la criatura maldita con un ataque, el objetivo también sufre 2d8 de daño psíquico y la maldición termina. Puedes maldecir a una criatura de esta forma solo una vez por turno.

Nikki Dawes



Druida

La clase druida recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgos de Clase Opcionales

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece rasgos adicionales que puedes obtener como druida. A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, no obtienes estos rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener un rasgo en esta sección si cumples con el nivel requerido señalado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes utilizar algunos, todos o ninguno.

Conjuros de Druida Adicionales

Rasgo de druida de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de druida en el Manual del Jugador. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Si se puede lanzar un conjuro como ritual, la etiqueta de ritual aparece después del nombre del conjuro. Cada conjuro está en el Manual del Jugador, a menos que tenga un asterisco (un conjuro en el capítulo 3). La Guía de Xanathar para Todo también ofrece más conjuros.

Nivel 1
Protección contra el bien y el mal

Nivel 2
Agrandar/reducir
Augurio (ritual)
*Invocar bestia**
Llama permanente

Nivel 3
Aura de vitalidad
Arma elemental
*Invocar feérico**
Revivir

Nivel 4
Adivinación (ritual)
Escudo de fuego
*Invocar elemental**

Nivel 5
Cono de frio

Nivel 6
De la carne a la piedra

Nivel 7
Símbolo

Nivel 8
Nube incendiaria

Compañero Salvaje

Rasgo de druida de nivel 2

Obtienes la habilidad de convocar un espíritu que asume una forma animal: como acción, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para lanzar el conjuro encontrar familiar, sin componentes materiales.

Cuando lanzas el conjuro de esta manera, el familiar es un feérico en lugar de una bestia, y el familiar desaparece después de tantas horas como la mitad de tu nivel de druida.



Kieran Yanner

Versatilidad de Trucos

Rasgo de druida de nivel 4

Siempre que alcances un nivel en esta clase que otorgue el rasgo Mejora de Característica, puedes reemplazar un truco que aprendiste del rasgo de lanzamiento de conjuros de esta clase por otro truco de la lista de conjuros de druida.

Círculos Druídicos

A nivel 2, un druida obtiene el rasgo Círculo druídico, que te ofrece la posibilidad de elegir una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: Círculo de Esporas, Círculo de Estrellas y Círculo del Fuego Salvaje.

Círculo de Esporas

> Soy una ávida coleccionista de esporas, mohos y hongos; mi hallazgo más preciado es un sapiens zuggtmata de las profundidades del Monte Zogon. Sin embargo, no querría que condujera un cadáver y tocara mis cosas.
>
> TASHA

Los druidas del Círculo de Esporas encuentran belleza en la descomposición. Ven dentro del moho y otros hongos la capacidad de transformar material sin vida en vida abundante, aunque algo extraña. Estos druidas creen que la vida y la muerte son parte de un gran ciclo, en el



que uno conduce al otro y luego regresa. La muerte no es el final de la vida, sino un cambio de estado que hace que la vida adopte una nueva forma.

Los druidas de este círculo tienen una relación compleja con los muertos vivientes. No ven nada intrínsecamente malo en la no muerte, a la que consideran un compañero de vida o muerte. Pero estos druidas creen que el ciclo natural es más saludable cuando cada segmento del mismo es vibrante y cambiante. Muertos vivientes que buscan reemplazar toda la vida con no-muerte, o que intentan evitar pasar al descanso final, violan el ciclo y deben ser frustrados.

Conjuros de Círculo

Rasgo del Círculo de Esporas de nivel 2

Tu vínculo simbiótico con los hongos y tu capacidad para aprovechar el ciclo de la vida y la muerte te otorga acceso a ciertos conjuros. A nivel 2, aprendes el truco toque helado.

A los niveles 3, 5, 7 y 9, obtienes acceso a los conjuros enumerados para ese nivel en la tabla Conjuros de Círculo de Esporas. Una vez que obtienes acceso a uno de estos conjuros, siempre lo tienes preparado y no cuenta para la cantidad de conjuros que puedes preparar cada día. Si ganas acceso a un conjuro que no aparece en la lista de conjuros de druida, el conjuro es, no obstante, un conjuro druida para ti.

Conjuros de Círculo de Esporas

Nivel de Druida	Conjuros de Círculo
2	*toque helado*
3	*ceguera/sordera, dulce descanso*
5	*animar a los muertos, forma gaseosa*
7	*confusión, marchitar*
9	*contagio, nube aniquiladora*

Halo de Esporas

Rasgo del Círculo de Esporas de nivel 2

Estás rodeado de esporas necróticas invisibles que son inofensivas hasta que las liberas sobre una criatura cercana. Cuando una criatura que puedes ver se mueve a un espacio a 10 pies o menos de ti o comienza su turno allí, puedes usar tu reacción para infligir 1d4 de daño necrótico a esa criatura a menos que tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros. El daño necrótico aumenta a 1d6 a nivel 6, 1d8 a nivel 10 y 1d10 a nivel 14.

Entidad Simbiótica

Rasgo del Círculo de Esporas de nivel 2

Obtienes la habilidad de canalizar la magia hacia tus esporas. Como acción, puedes gastar un uso de tu rasgo de Forma Salvaje para despertar esas esporas, en lugar de transformarte en una forma de bestia, y obtienes 4 puntos de golpe temporales por cada nivel que tengas en esta clase. Mientras este rasgo está activo, obtiene los siguientes beneficios:

- Cuando inflijas tu daño de Halo de Esporas, lanza el dado de daño por segunda vez y súmalo al total.
- Tus ataques con armas cuerpo a cuerpo infligen 1d6 de daño necrótico adicional a cualquier objetivo al que impacten.

Estos beneficios duran 10 minutos, hasta que pierdas todos estos puntos de golpe temporales o hasta que vuelvas a usar tu Forma Salvaje.

Mark Behm



Infestación de Hongos

Rasgo del Círculo de Esporas de nivel 6

Tus esporas obtienen la capacidad de infestar un cadáver y animarlo. Si una bestia o un humanoide Pequeño o Mediano muere a 10 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para animarlo, haciendo que se ponga de pie inmediatamente con 1 punto de golpe. La criatura usa el perfil del Zombi en el Manual de Monstruos. Permanece animado durante 1 hora, después de lo cual se colapsa y muere.

En combate, el turno del zombi llega inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes mentales y la única acción que puede realizar es la acción de Atacar, haciendo un ataque cuerpo a cuerpo.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Difusión de Esporas

Rasgo del Círculo de Esporas de nivel 10

A nivel 10, obtienes la habilidad de sembrar un área con esporas mortales. Como acción adicional, mientras tu rasgo Entidad Simbiótica está activo, puedes arrojar esporas a una distancia de hasta 30 pies, donde se arremolinan en un cubo de 10 pies durante 1 minuto. Las esporas desaparecen antes de tiempo si vuelves a usar este rasgo, si las descartas como acción adicional o si tu rasgo Entidad Simbiótica ya no está activo.

Siempre que una criatura se mueva al cubo o comience su turno allí, esa criatura sufre tu daño de Halo de Esporas, a menos que la criatura tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros. Una criatura no puede recibir este daño más de una vez por turno.

Mientras persista el cubo de esporas, no puedes usar tu reacción de Halo de Esporas.

Cuerpo de Hongos

Rasgo del Círculo de Esporas de nivel 14

Las esporas de hongos en tu cuerpo te alteran: no puedes ser cegado, ensordecido, asustado o envenenado, y cualquier golpe crítico contra ti cuenta como un golpe normal, a menos que estés incapacitado.

Círculo de estrellas

> ¿Qué pasa con los lugares oscuros entre las estrellas? ¿No te das cuenta de que ahí es donde están las cosas buenas?
>
> TASHA

El Círculo de Estrellas permite a los druidas aprovechar el poder de la luz de las estrellas. Estos druidas han seguido patrones celestiales desde tiempos inmemoriales, descubriendo secretos ocultos entre las constelaciones. Al revelar y comprender estos secretos, el Círculo de las Estrellas busca aprovechar los poderes del cosmos.

Muchos druidas de este círculo mantienen registros de las constelaciones y los efectos de las estrellas en el mundo. Algunos grupos documentan estas observaciones en sitios megalíticos, que sirven como bibliotecas enigmáticas de conocimientos. Estos depósitos pueden tomar la forma de círculos de piedra, pirámides, petroglifos y templos subterráneos, cualquier construcción lo suficientemente resistente como para proteger el conocimiento sagrado del círculo incluso contra un gran cataclismo.

Mapa de Estrellas

Rasgo del Círculo de las Estrellas de nivel 2

Has creado una carta estelar como parte de tus estudios celestiales. Es un objeto Diminuto y puede servir como canalizador mágico para tus conjuros de druida. Determinas su forma tirando en la tabla Mapa Estelar o eligiendo una.

Mientras sostienes este mapa, tienes estos beneficios:

- Conoces el truco guía.
- Tienes preparado el conjuro saeta guía. Cuenta como un conjuro de druida para ti, y no cuenta para el número de conjuros que puedes tener preparados.
- Puedes lanzar saeta guía sin gastar un espacio de conjuro. Puedes hacerlo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Si pierdes el mapa, puedes realizar una ceremonia de 1 hora para crear mágicamente un reemplazo. Esta ceremonia se puede realizar durante un descanso corto o largo, y destruye el mapa anterior.

Kieran Yanner

Mapa de Estrellas

d6	Forma del Mapa
1	Un pergamino cubierto con representaciones de constelaciones.
2	Una tablilla de piedra con agujeros finos perforados
3	Una piel de oso lechuza moteada, labrada con marcas en relieve
4	Una colección de mapas encuadernados en una cubierta de ébano
5	Un cristal que proyecta patrones de estrellas cuando se coloca ante una luz.
6	Discos de vidrio que representan constelaciones.

Forma Estrellada

Rasgo del Círculo de las Estrellas de nivel 2

Como acción adicional, puedes usar tu rasgo de Forma Salvaje para adoptar una forma estrellada, en lugar de transformarte en una bestia.

Mientras estás en tu forma estrellada, conservas tus estadísticas de juego, pero tu cuerpo se vuelve luminoso; tus articulaciones brillan como estrellas y líneas brillantes las conectan como en un mapa estelar. La llama emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá. La forma dura 10 minutos. Termina antes si la descartas (no requiere una acción), quedas incapacitado, mueres o usas este rasgo nuevamente.

Siempre que asumas tu forma estrellada, elige cuál de las siguientes constelaciones brilla en tu cuerpo; tu elección le brinda ciertos beneficios mientras estás en esta forma:

Arquero. Aparece sobre ti una constelación de un arquero. Cuando activas esta forma, y como acción adicional en tus turnos subsiguientes Hasta el final de la duración, puedes realizar un ataque de conjuro a distancia, lanzando una flecha luminosa que apunta a una criatura a 60 pies o menos de ti. Si impactas, el ataque inflige un daño radiante igual a 1d8 + tu modificador por Sabiduría.

Cáliz. Aparece sobre ti una constelación de una copa que da vida. Siempre que lances un conjuro usando un espacio de conjuro que restaure puntos de golpe a una criatura, tú u otra criatura a 30 pies o menos de ti pueden recuperar puntos de golpe iguales a 1d8 + tu modificador por Sabiduría.

Dragón. Aparece sobre ti una constelación de un dragón sabio. Cuando realizas una prueba de Inteligencia o Sabiduría o una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración en un conjuro, puedes tratar una tirada de 9 o menos en el d20 como un 10.

Presagio Cósmico

Rasgo del Círculo de las Estrellas de nivel 6

Cada vez que termines un descanso largo, puedes consultar tu Mapa Estelar por presagios. Cuando lo hagas, tira un dado. Hasta que termine tu próximo descanso largo, obtienes acceso a una reacción especial basada en si sacaste un número par o impar en el dado:

Dicha (par). Siempre que una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti esté a punto de hacer una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de característica, puedes usar tu reacción para tirar un d6 y sumar el número obtenido al total.

Pena (impar). Siempre que una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti esté a punto de hacer una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de característica, puedes usar tu reacción para tirar un d6 y restar el número obtenido del total.

Puedes usar esta reacción tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Constelaciones Centelleantes

Rasgo del Círculo de las Estrellas de nivel 10

Las constelaciones de tu Forma Estrellada mejoran. El 1d8 del arquero y el cáliz se convierte en 2d8, y mientras el dragón está activo, tienes una velocidad de vuelo de 20 pies y puedes levitar.

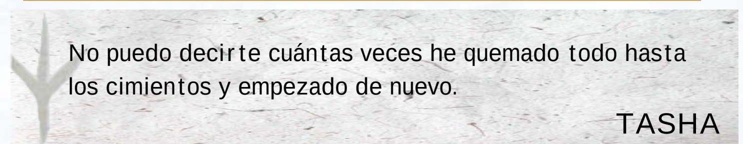
Además, al comienzo de cada uno de tus turnos mientras estás en tu Forma Estrellada, puedes cambiar qué constelación brilla en tu cuerpo.

Lleno de Estrellas

Rasgo del Círculo de las Estrellas nivel 14

Mientras estás en tu forma estrellada, te vuelves parcialmente incorpóreo, lo que te da resistencia al daño contundente, perforante y cortante.

Círculo de Fuego Salvaje



No puedo decirte cuántas veces he quemado todo hasta los cimientos y empezado de nuevo.

TASHA

Los druidas dentro del Círculo del Fuego Salvaje entienden que la destrucción es a veces la precursora de la creación, como cuando un incendio forestal promueve el crecimiento posterior. Estos druidas se unen a un espíritu primigenio que alberga tanto poder destructivo como creativo, lo que permite a los druidas crear llamas controladas que queman una cosa pero dan vida a otra.

Conjuros de Círculo

Rasgo del círculo del Fuego Salvaje de nivel 2

Has formado un vínculo con un espíritu de fuego salvaje, un ser primordial de creación y destrucción. Tu vínculo con este espíritu te otorga acceso a algunos conjuros cuando alcanza ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla Conjuros del Círculo de Fuego Salvaje.

Una vez que obtienes acceso a uno de estos conjuros, siempre lo tienes preparado y no cuenta para la cantidad de conjuros que puedes preparar cada día. Si se accede a un conjuro que no aparece en la lista de conjuros de druida, el conjuro es, no obstante, un conjuro druida para ti.

Conjuros de Círculo de Fuego Salvaje

Nivel de Druida	Conjuros de Círculo
2	*curar heridas, manos ardientes*
3	*esfera de llamas, rayo abrasador*
5	*crecimiento vegetal, revivir*
7	*aura de vida, escudo de fuego*
9	*curar heridas en masa, golpe flamígero*

Invocar Espíritu de Fuego Salvaje

Rasgo del círculo del Fuego Salvaje de nivel 2

Puedes convocar al espíritu primordial vinculado a tu alma. Como acción, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para convocar a tu espíritu de fuego salvaje, en lugar de asumir una forma de bestia.

El espíritu aparece en un espacio desocupado de tu elección que puedes ver a 30 pies o menos de ti. Cada criatura que esté a 10 pies del espíritu (excepto tú) cuando aparezca deberá superar una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuro o sufrir 2d6 de daño de fuego.

El espíritu es amistoso hacia ti y tus compañeros y obedece sus órdenes. Consulta las estadísticas de juego de esta criatura en el perfil Espíritu de Fuego Salvaje, que usa tu bonificador por competencia (BpC) en varios lugares. Tú determinas la apariencia del espíritu. Algunos espíritus toman la forma de una figura humanoide hecha de ramas nudosas cubiertas de llamas, mientras que otros parecen bestias envueltas en fuego.


Shawn Wood

Espíritu de Fuego Salvaje

Elemental pequeño

Clase de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 5 + cinco veces tu nivel de druida
Velocidad 30 pies, volar 30 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Inmunidad al Daño veneno, psíquico
Inmunidad a Estados asustado, hechizado, agarrado, derribado, apresado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas comprende los idiomas que hablas
Desafío -- Bonificador por Competencia (BpC) igual al tuyo

Acciones

Semilla de Llamas. *Ataque con Arma a Distancia:* tu modificador de ataque de conjuro a impactar, alcance 60 pies, un objetivo que puedas ver. Impacto: 1d6 + BpC de daño de fuerza.

Teletransportación Ardiente. El espíritu y cada criatura voluntaria a 5 pies de él se teletransportan hasta 15 pies a espacios desocupados que puedes ver. Entonces cada criatura a 5 pies o menos del espacio que dejó el espíritu deberá superar una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros o recibir 1d6 + BpC de daño de fuego.

En combate, el espíritu comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. La única acción que realiza en su turno es la acción de Esquivar, a menos que uses una acción adicional en tu turno para ordenarle que realice otra acción. Esa acción puede ser una en su perfil o alguna otra acción. Si está incapacitado, el espíritu puede realizar cualquier acción que desee, no solo Esquivar.

El espíritu se manifiesta durante 1 hora, hasta que es reducido a 0 puntos de golpe, hasta que uses este rasgo para convocar al espíritu nuevamente, o hasta que mueras.

Vínculo Mejorado

Rasgo del círculo del Fuego Salvaje de nivel 6

El vínculo con tu espíritu de fuego salvaje mejora tus conjuros destructivos y restauradores. Siempre que lances un conjuro que inflija daño de fuego o restaure puntos de golpe mientras tu espíritu de fuego salvaje está invocado, tira un d8 y obtienes un bonificador igual al número obtenido en una tirada de daño o curación del conjuro.

Además, cuando lanzas un conjuro con un rango que no sea "lanzador", el conjuro puede originarse en ti o en tu espíritu de fuego salvaje.

Llamas Cauterizantes

Rasgo del círculo de fuego salvaje de nivel 10

Obtienes la habilidad de convertir la muerte en llamas mágicas que pueden curar o incinerar. Cuando una criatura Pequeña o más grande muere a 30 pies o menos de ti o de tu espíritu de fuego salvaje, una llama espectral inofensiva brota en el espacio de la criatura muerta y parpadea allí durante 1 minuto. Cuando una criatura que puedes ver entra en ese espacio, puedes usar tu reacción para extinguir la llama espectral allí y curarla o infligirle daño por fuego. La curación o daño es igual a 2d10 + tu modificador por Sabiduría.

Puedes usar esta reacción tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Renacer Ardiente

Rasgo del círculo del Fuego Salvaje de nivel 14

El vínculo con tu espíritu de fuego salvaje puede salvarte de la muerte. Si el espíritu está a 120 pies o menos de ti cuando eres reducido a 0 puntos de golpe y, por lo tanto, caes inconsciente, puedes hacer que el espíritu caiga a 0 puntos de golpe. Entonces recuperas la mitad de tus puntos de golpe e inmediatamente te pones de pie.

Una vez que utilices este rasgo, deberás terminar un descanso largo para poder volver a usarlo otra vez.



Explorador

La clase explorador recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgos de Clase Opcionales

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece rasgos adicionales que puedes obtener como explorador. A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, no obtienes estos rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener un rasgo en esta sección si cumples con el nivel requerido señalado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes utilizar algunos, todos o ninguno.

Si tomas un rasgo que reemplaza a otro, no obtienes ningún beneficio del reemplazado y no calificas para nada en el juego que lo requiera.



Explorador Hábil

Rasgo de explorador de nivel 1, que reemplaza el rasgo de explorador Nato

Eres un explorador y superviviente insuperable, tanto en la naturaleza como en el trato con los demás en tus viajes. Obtienes el beneficio Astuto a continuación y obtienes un beneficio adicional a continuación cuando alcanzas el nivel 6 y el nivel 10 en esta clase.

Astuto (Nivel 1)

Elige una de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas que use la habilidad elegida.

También puedes hablar, leer y escribir en dos idiomas adicionales de tu elección.

Errante (Nivel 6)

Tu velocidad caminando aumenta en 5 pies y obtienes una velocidad trepando y una velocidad nadando iguales a tu velocidad caminando.

Incansable (Nivel 10)

Como acción, puedes otorgarte tantos puntos de golpe temporales como 1d8 + tu modificador por Sabiduría (mínimo de 1 punto de golpe temporal). Puedes usar esta acción tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Adicionalmente, cada vez que finalizas un descanso corto, tu nivel de cansancio, si lo hay, se reduce en 1.

Enemigo Favorecido

Rasgo de explorador de nivel 1, que reemplaza el rasgo de Enemigo Predilecto y funciona con el rasgo de Azote de Enemigos

Cuando impactas a una criatura con una tirada de ataque, puedes invocar tu vínculo místico con la naturaleza para marcar al objetivo como tu enemigo favorecido durante 1 minuto o hasta que pierdas la concentración (como si te estuvieras concentrando en un conjuro).

La primera vez en cada uno de tus turnos que impactas al enemigo favorecido y le infliges daño, incluso cuando lo marcas, puedes aumentar ese daño en 1d4.

Puedes usar este rasgo para marcar a un enemigo favorecido tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

El daño adicional de este rasgo aumenta cuando alcanzas niveles superiores en esta clase: a 1d6 a nivel 6 y a 1d8 a nivel 14.

Zuzanna Wuzyk

Conjuros de Explorador Adicionales

Rasgo de explorador de nivel 2

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de explorador en el Manual del Jugador. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Cada conjuro está en el Manual del Jugador, a menos que tenga un asterisco (un conjuro en el capítulo 3). La Guía de Xanathar para Todo también ofrece más conjuros.

Nivel 1
Castigo abrasador
Enmarañar

Nivel 2
Arma mágica
Auxilio
*Invocar bestia **
Potenciar característica
Ráfaga de viento

Nivel 3
Arma elemental
Fundirse con la piedra
*Invocar feérico **
Revivir

Nivel 4
Dominar bestia
*Invocar elemental **

Nivel 5
Restablecimiento mayor

Opciones de Estilo de Combate

Rasgo de explorador de nivel 2

Cuando eliges un estilo de combate, los siguientes estilos se agregan a tu lista de opciones.

Combate a Ciegas

Tienes visión ciega con un alcance de 10 pies. Dentro de ese rango, puedes ver efectivamente cualquier cosa que no esté detrás de una cobertura completa, incluso si estás cegado o en la oscuridad. Además, puedes ver una criatura invisible dentro de ese alcance, a menos que la criatura se esconda de ti con éxito.

Combate con Armas Arrojadizas

Puedes sacar un arma que tenga la propiedad arrojadiza como parte del ataque que realizas con el arma.

Adicionalmente, cuando impactas con un ataque a distancia usando un arma arrojadiza, obtienes un bonificador +2 a la tirada de daño.

Guerrero Druídico

Aprendes dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de druida. Cuentan como conjuros de explorador para ti, y la Sabiduría es tu aptitud mágica para ellos. Cada vez que subas un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de estos trucos con otro truco de la lista de conjuros de druida.

Canalizador Mágico

Rasgo de explorador de nivel 2

Puedes usar un canalizador druídico como canalizador mágico para tus conjuros de explorador. Un canalizador druídico puede ser una ramita de muérdago o acebo, una varita o cetro de tejo u otra madera especial, un bastón extraído entero de un árbol vivo o un objeto que incorpora plumas, piel, huesos y dientes de animales sagrados.

Percepción Primordial

Rasgo de explorador de nivel 3, que reemplaza el rasgo de Percepción Primigenia

Puedes enfocar tu conciencia a través de las interconexiones de la naturaleza: aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase si aún no los conoces, como se muestra en la tabla de Conjuros de Percepción Primordial. Estos conjuros no cuentan para la cantidad de conjuros de explorador que conoces.

Conjuros de Percepción Primordial

Nivel de Explorador	Conjuro
3	*hablar con los animales*
5	*sentidos de la bestia*
9	*hablar con las plantas*
13	*localizar criatura*
17	*comunión con la naturaleza*

Puedes lanzar cada uno de estos conjuros una vez sin gastar un espacio de conjuro. Una vez que lances un conjuro de esta manera, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Versatilidad Marcial

Rasgo de explorador de nivel 4

Cada vez que alcances un nivel en esta clase que otorgue el rasgo Mejora de Característica, puedes reemplazar un estilo de combate que conoces por otro estilo de combate disponible para los exploradores. Este reemplazo representa un cambio de enfoque en tu práctica marcial.

Velo de la Naturaleza

Rasgo de explorador de nivel 10, que reemplaza a el rasgo Esconderse a Plena Vista

Recurres a los poderes de la naturaleza para esconderte brevemente de la vista. Como acción adicional, puedes volverte mágicamente invisible, junto con cualquier equipo que vistas o lleves, hasta el comienzo de tu próximo turno.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Arquetipos de Explorador

A nivel 3, un explorador obtiene el rasgo Arquetipo de explorador, que le ofrece la opción de una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: Guardián del Enjambre y Vagabundo Feérico.

Guardián del Enjambre

> Me encantan los insectos, pequeños campeones organizados, implacables y especializados. Y alinear su voluntad resuelta con la tuya: hermoso. Solo mantenlos fuera de mi laboratorio.
>
> TASHA

Sintiendo una profunda conexión con el medio ambiente que los rodea, algunos exploradores se acercan a través de su conexión mágica con el mundo y se unen con un enjambre de espíritus de la naturaleza. El enjambre se convierte en una fuerza poderosa en la batalla, así como en una compañía útil para el explorador. Algunos Guardianes de Enjambres son marginados o ermitaños, y se guardan para sí mismos y sus enjambres acompañantes en lugar de lidiar con la incomodidad de los demás. Otros Guardianes de Enjambres disfrutan de la construcción de comunidades vibrantes que trabajan para el beneficio mutuo de todos aquellos a quienes consideran parte de su enjambre.

Enjambre Reunido

Rasgo de Guardián del Enjambre de nivel 3

Un enjambre de espíritus de la naturaleza intangibles se ha unido a ti y puede ayudarte en la batalla. Hasta que mueras, el enjambre permanece en tu espacio, arrastrándose sobre ti o volando y deslizándose a tu alrededor dentro de tu espacio. Determinas su apariencia, o generas su apariencia tirando en la tabla de Apariencia del Enjambre.

Apariencia del Enjambre

d4	Apariencia
1	Enjambres de insectos
2	Ramas marchitas en miniatura
3	Pájaros revoloteando
4	Pixies juguetones

Una vez en cada uno de tus turnos, puedes hacer que el enjambre te ayude de una de las siguientes formas, inmediatamente después de impactar a una criatura con un ataque:

- El objetivo del ataque recibe 1d6 de daño perforante del enjambre.
- El objetivo del ataque deberá superar una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros o ser movido por el enjambre hasta 15 pies horizontalmente en la dirección que elijas.
- El enjambre te mueve 5 pies horizontalmente en la dirección que elijas.

Magia del Guardián del Enjambre

Rasgo de Guardián del Enjambre de nivel 3

Aprendes el truco mano de mago si aún no lo conoces. Cuando lo lanzas, la mano toma la forma de tus espíritus de la naturaleza que pululan.

Zuzanna Wuzyk



Es Tu Enjambre

El enjambre y los conjuros de un Guardián del Enjambre son reflejos del vínculo del personaje con los espíritus de la naturaleza. Aprovecha la oportunidad para describir el enjambre y la magia del explorador en juego. Por ejemplo, cuando tu explorador lanza forma gaseosa, puede parecer que se derrite en el enjambre, en lugar de una nube de niebla, o el conjuro ojo arcano podría crear una extensión de tu enjambre que espía para tí. Tales descripciones no cambian los efectos de los conjuros, pero son una oportunidad emocionante para explorar la narrativa de tu personaje a través de sus habilidades de clase. Para obtener más orientación sobre la personalización de conjuros, consulta la sección “Personalización de Conjuros” en el capítulo 3.

Adicionalmente, recuerda que puedes personalizar la apariencia del enjambre a tu gusto, y no te sientas limitado a una sola apariencia. Quizás la apariencia de los espíritus cambie con el estado de ánimo del explorador o con las estaciones. ¡Tu decides!

También aprendes un conjuro adicional de nivel 1 o superior cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de Conjuros de Guardián del Enjambre. Cada conjuro cuenta como un conjuro de explorador para ti, pero no cuenta contra la cantidad de conjuros de explorador que conoces.

Conjuros de Guardián del Enjambre

Nivel de Explorador	Conjuro
3	*fuego feérico, mano de mago*
5	*telaraña*
9	*forma gaseosa*
13	*ojo arcano*
17	*plaga de insectos*

Marea Serpenteante

Rasgo de Guardián del Enjambre de nivel 7

Puedes condensar parte de tu enjambre en una masa enfocada que te eleva. Como acción adicional, obtienes una velocidad volando de 10 pies y puedes levitar. Este efecto dura 1 minuto o hasta que quedas incapacitado.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Enjambre Poderoso

Rasgo de Guardián del Enjambre de nivel 11

Tu Enjambre Reunido se vuelve más poderoso de las siguientes formas:

- El daño de Enjambre reunido aumenta a 1d8.
- Si una criatura falla en su tirada de salvación al ser movida por Enjambre Reunido, también puedes hacer que el enjambre derribe a la criatura.
- Cuando tu Enjambre Reunido te mueve, te da cobertura media hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Dispersar el Enjambre

Rasgo de Guardián del Enjambre de nivel 15

Puedes disolverte en tu enjambre, evitando el peligro. Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para darte resistencia a ese daño. Desapareces en tu enjambre y luego te teletransportas a un espacio desocupado que puedes ver a 30 pies o menos de ti, donde reapareces con el enjambre.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Vagabundo Feérico

¿Crees que un kilt es una parte vital de la estética de Vagabundo Feérico? Y si no, ¿por qué estás tan equivocado?

TASHA

Una mística feérica te rodea, gracias a la bendición de un señor feérico, la fruta brillante que comiste de un árbol parlante, el manantial mágico en el que nadaste o algún otro evento auspicioso. Independientemente de cómo hayas adquirido tu magia feérica, ahora eres un Vagabundo Feérico, un explorador que representa tanto a los reinos mortales como a los feéricos. Mientras deambulas por el multiverso, tu risa alegre ilumina los corazones de los oprimidos, y tu destreza marcial infunde terror en tus enemigos, porque grande es la alegría de los feéricos y espantosa su furia.



Anna Veltkamp

Impactos Espantosos

Rasgo de Vagabundo Feérico de nivel 3

Puedes aumentar tus ataques con armas con magia que deja cicatrices mentales, extraída de los sombríos huecos del Feywild. Cuando impactas a una criatura con un arma, puedes infligir 1d4 de daño psíquico adicional al objetivo, que puede recibir este daño adicional solo una vez por turno.

El daño adicional aumenta a 1d6 cuando alcanzas el nivel 11 en esta clase.

Magia del Vagabundo Feérico

Rasgo de Vagabundo Feérico de nivel 3

Aprendes un conjuro adicional cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de Conjuros del Vagabundo Feérico. Cada conjuro cuenta como un conjuro de explorador para ti, pero no cuenta contra la cantidad de conjuros de explorador que conoces.

Conjuros del Vagabundo Feérico

Nivel de Explorador	Conjuro
3	*hechizar persona*
5	*paso brumoso*
9	*disipar magia*
13	*puerta dimensional*
17	*engañar*

También posees una bendición sobrenatural de un aliado feérico o un lugar de poder feérico. Elige tu bendición de la tabla de Regalos El Feywild o determínalo al azar.

Regalos del Feywild

d6	Regalo
1	Mariposas ilusorias revolotean a tu alrededor mientras tomas un descanso corto o largo.
2	Flores frescas de temporada brotan de tu cabello cada amanecer.
3	Hueles levemente a canela, lavanda, nuez moscada u otra hierba o especia reconfortante.
4	Tu sombra baila mientras nadie la mira directamente.
5	De tu cabeza brotan cuernos o astas.
6	Tu piel y cabello cambian de color para adaptarse a la estación cada amanecer.

Glamour de Otro Mundo

Rasgo de Vagabundo Feérico de nivel 3

Tus cualidades feéricas te dan un encanto sobrenatural. Como resultado, cada vez que realizas una prueba de Carisma, obtienes un bonificador a la prueba igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

Adicionalmente, ganas competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Engaño, Interpretación o Persuasión.

Giro Seductor

Rasgo de Vagabundo Feérico de nivel 7

La magia del Feywild protege tu mente. Tienes ventaja en tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.

Adicionalmente, cada vez que tú o una criatura que puedas ver a 120 pies o menos de ti tengan éxito en una tirada de salvación contra ser hechizado o asustado, puedes usar tu reacción para forzar a una criatura diferente que puedas ver a 120 pies o menos de ti a hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. Si la salvación falla, el objetivo queda hechizado o asustado por ti (a tu elección) durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí mismo en una salvación exitosa.

Refuerzos Feéricos

Rasgo de Vagabundo Feérico de nivel 11

Las cortes reales del Feywild te han bendecido con la ayuda de seres feéricos: conoces invocar feérico (conjuro del capítulo 3). No cuenta contra la cantidad de conjuros de explorador que conoces y puedes lanzarlo sin un componente material. También puedes lanzarlo una vez sin un espacio de conjuro, y recuperas la capacidad de hacerlo cuando terminas un descanso largo.

Siempre que comiences a lanzar el conjuro, puedes modificarlo para que no requiera concentración. Si lo haces, la duración del conjuro se convierte en 1 minuto para ese lanzamiento.

Vagabundo Brumoso

Rasgo de Vagabundo Feérico de nivel 15

Puedes entrar y salir del Feywild para moverte en un abrir y cerrar de ojos: puedes lanzar paso brumoso sin gastar un espacio de conjuro. Puedes hacerlo tantas veces como tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Adicionalmente, siempre que lances paso brumoso, puedes llevarte una criatura voluntaria que puedas ver a 5 pies o menos de ti. Esa criatura se teletransporta a un espacio desocupado de tu elección a 5 pies de tu espacio de destino.

Compañeros del Señor de las Bestias

El Señor de las Bestias en el Manual del Jugador forma un vínculo místico con un animal. Como alternativa, un Señor de las Bestias puede tomar el rasgo a continuación para formar un vínculo con una bestia primigenia especial en su lugar.

Compañero Primigenio

Rasgo de Señor de las Bestias de nivel 3, que reemplaza el rasgo Compañero del Explorador

Convocas mágicamente a una bestia primigenia, que extrae fuerza de tu vínculo con la naturaleza. La bestia es amistosa hacia ti y tus compañeros y obedece tus órdenes. Eliges su perfil (Bestia de la Tierra, Bestia del Mar o Bestia del Cielo) que usa tu bonificador por competencia (BpC) en varios lugares. También determinas el tipo de animal que es la bestia, eligiendo un tipo apropiado para el perfil. Sea cual sea el tipo que elijas, la bestia tiene marcas primordiales que indican su origen místico.

En combate, la bestia actúa durante tu turno. Puede moverse y usar su reacción por sí sola, pero la única acción que realiza es la acción de Esquivar, a menos que uses una acción adicional en tu turno para ordenarle que realice otra acción. Esa acción puede ser una en su perfil o alguna otra acción. También puedes sacrificar uno de tus ataques cuando realizas la acción de Atacar para ordenar a la bestia que realice la acción de Atacar. Si estás incapacitado, la bestia puede realizar cualquier acción que desee, no solo Esquivar.

Si la bestia ha muerto en la última hora, puedes usar tu acción para tocarla y gastar un espacio de conjuro de nivel 1 o superior. La bestia vuelve a la vida después de 1 minuto con todos sus puntos de golpe restaurados.

Cuando termines un descanso largo, puedes convocar a una bestia primigenia diferente. La nueva bestia aparece en un espacio desocupado a 5 pies o menos de ti y tú eliges su perfil y apariencia. Si ya tienes una bestia de este rasgo, desaparece cuando aparece la nueva bestia. La bestia también desaparece si mueres.

Bestia de la Tierra

Bestia Mediana

Clase de Armadura 13 + BpC (armadura natural)
Puntos de Golpe 5 + cinco veces tu nivel de explorador (la bestia tiene tantos Dados de Golpe [d8] como tu nivel de explorador)
Velocidad 40 pies, trepar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia** (igual al tuyo)

Carga. Si la bestia se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura justo antes de impactarla con un ataque de cornada, el objetivo recibirá 1d6 de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros o será derribado.

Vínculo Primigenio. Puedes sumar tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica o tirada de salvación que la bestia haga.

Acciones

Cornada. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuro a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d8 + 2 + BpC de daño cortante.

Bestia del Mar

Bestia Mediana

Clase de Armadura 13 + BpC (armadura natural)
Puntos de Golpe 5 + cinco veces tu nivel de explorador (la bestia tiene tantos Dados de Golpe [d8] como tu nivel de explorador)
Velocidad 40 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia** (igual al tuyo)

Anfibio. La bestia puede respirar tanto aire como agua.

Vínculo Primigenio. Puedes sumar tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica o tirada de salvación que la bestia haga.

Acciones

Ataque Cegador. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuro a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d6 + 2 + BpC de daño perforante o contundente (a tu elección), y el objetivo es agarrado (CD para escapar igual a tu CD de salvación de conjuros). Hasta el final de este agarre, la bestia no puede usar este ataque contra otro objetivo.

Bestia del cielo

Bestia Pequeña

Clase de Armadura 13 + BpC (armadura natural)
Puntos de Golpe 4 + cuatro veces tu nivel de explorador (la bestia tiene tantos Dados de Golpe [d6] como tu nivel de explorador)
Velocidad 10 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia** (igual al tuyo)

Pasar Volando. La bestia no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo.

Vínculo Primigenio. Puedes sumar tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica o tirada de salvación que la bestia haga.

Acciones

Desgarrar. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuro a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d4 + 3 + BpC de daño cortante.

Robson Michel



Guerrero

La clase de guerrero recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgos de Clase Opcionales

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece rasgos adicionales que puedes obtener como guerrero. A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, no obtienes estos rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener un rasgo en esta sección si cumples con el nivel requerido señalado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes utilizar algunos, todos o ninguno.

Opciones de Estilo de combate

Rasgo de Guerrero de nivel 1

Cuando eliges un estilo de combate, los siguientes estilos se agregan a tu lista de opciones.

Combate a Ciegas

Tienes visión ciega con un alcance de 10 pies. Dentro de ese rango, puedes ver efectivamente cualquier cosa que no esté detrás de una cobertura completa, incluso si está cegado o en la oscuridad. Además, puedes ver una criatura invisible dentro de ese alcance, a menos que la criatura se esconda de ti con éxito.

Combate con Armas Arrojadizas

Puedes sacar un arma que tenga la propiedad de arrojar como parte del ataque que realizas con el arma.

Además, cuando impactas con un ataque a distancia usando un arma arrojadiza, obtienes un bonificador +2 a la tirada de daño.

Combate sin Armas

Tus ataques sin armas pueden causar un daño contundente igual a 1d6 + tu modificador por Fuerza en un impacto. Si no estás empuñando armas o un escudo cuando realizas la tirada de ataque, el d6 se convierte en un d8.

Al comienzo de cada uno de tus turnos, puedes infligir 1d4 de daño contundente a una criatura que tengas agarrada.

Intercepción

Cuando una criatura que puedes ver impacta a un objetivo, que no seas tú, a 5 pies o menos de ti con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir el daño que recibe el objetivo en 1d10 + tu bonificador por competencia (a un mínimo de 0 de daño). Debes estar sosteniendo un es-

cudo o un Arma sencilla o marcial para usar esta reacción.

Técnica Superior

Aprendes una maniobra de tu elección entre las disponibles para el arquetipo de Maestro del Combate. Si una maniobra que usas requiere que tu objetivo realice una tirada de salvación para resistir los efectos de la maniobra, la CD de la tirada de salvación es 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Fuerza o Destreza (a tu elección).

Obtienes un dado de supremacía, que es un d6 (este dado se agrega a cualquier dado de supremacía que tengas de otra fuente). Este dado se utiliza para alimentar sus maniobras. Un dado de supremacía se gasta cuando lo usas. Recuperas los dados de superioridad gastados cuando terminas un descanso corto o largo.

Versatilidad Marcial

Rasgo de Guerrero de nivel 4

Cada vez que alcances un nivel en esta clase que otorgue el rasgo Mejora de Característica, puedes hacer una de las siguientes cosas, mientras cambias el enfoque de tu práctica marcial:

- Reemplaza un estilo de combate que conoces por otro estilo de combate disponible para los guerreros.
- Si conoces alguna maniobra del arquetipo de Maestro del Combate, puedes reemplazar una maniobra que conozcas por una maniobra diferente.

Opciones de Maniobras

Si tienes acceso a maniobras, las siguientes maniobras se agregan a la lista de opciones disponibles para ti. Las maniobras están disponibles para los Maestros del Combate, pero también para los personajes que tienen un rasgo especial como el estilo de combate de Técnica Superior o la dote de Adepto Marcial.

Ataque y Agarre

Inmediatamente después de golpear a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo en tu turno, puedes gastar un dado de supremacía y luego intentar agarrar al objetivo como una acción adicional (consulta el Manual del Jugador para conocer las reglas de agarre). Agregas el dado de supremacía a tu prueba de Fuerza (Atletismo).

Emboscada

Cuando realizas una prueba de Destreza (Sigilo) o una tirada de iniciativa, puedes gastar un dado de supremacía y añadir el dado a la tirada, siempre que no estés incapacitado.

Evaluación Táctica

Cuando haces una prueba de Inteligencia (Investigación), Inteligencia (Historia) o Sabiduría (Perspicacia), puedes gastar un dado de supremacía y agregar el dado de supremacía a la prueba de característica.

Lanzamiento Rápido

Como acción adicional, puedes gastar un dado de supremacía y realizar un ataque a distancia con un arma que tenga la propiedad de arrojadiza. Puedes sacar el arma como parte de este ataque. Si impactas, suma el dado de supremacía a la tirada de daño del arma.

Prepararse

Cuando una criatura que puedes ver entra en el alcance que tienes con el arma cuerpo a cuerpo que estás empuñando, puedes usar tu reacción para gastar un dado de supremacía y hacer un ataque contra la criatura, usando esa arma. Si el ataque impacta, suma el dado de supremacía a la tirada de daño del arma.

Presencia Dominante

Cuando haces una prueba de Carisma (Intimidación), Carisma (Interpretación) o Carisma (Persuasión), puedes gastar un dado de supremacía y agregar el dado de supremacía a la prueba de característica.

Señuelo y Cambio

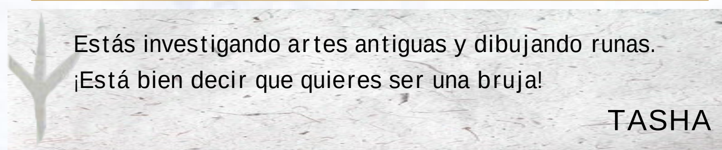
Cuando estás a 5 pies de una criatura en tu turno, puedes gastar un dado de supremacía y cambiar de lugar con esa criatura, siempre que gastes al menos 5 pies de movimiento y la criatura esté dispuesta y no esté incapacitada. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Tira el dado de supremacía. Hasta el comienzo de tu próximo turno, tú o la otra criatura (a tu elección) obtienen un bonificador a la CA igual al número obtenido.

Arquetipos Marciales

A nivel 3, un guerrero obtiene el rasgo de arquetipo marcial, que le ofrece la opción de una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: Caballero Rúnico y Guerrero Psiónico.

Caballero Rúnico



Estás investigando artes antiguas y dibujando runas. ¡Está bien decir que quieres ser una bruja!

TASHA

Los Caballeros Rúnicos mejoran su destreza marcial utilizando el poder sobrenatural de las runas, una práctica antigua que se originó con los gigantes. Los cortadores de runas se pueden encontrar entre cualquier familia de gigantes, y probablemente aprendiste tus métodos de primera o segunda mano de un artesano tan místico. Ya sea que encontraste el trabajo del gigante tallado en una colina o cueva, aprendiste las runas de un sabio o conociste al gigante en persona, estudiaste el oficio del gigante y aprendiste cómo aplicar runas mágicas para potenciar tu equipo.

Competencias Adicionales

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 3

Ganas competencia con herramientas de herrero y aprendes a hablar, leer y escribir Gigante.

Tallador de Runas

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 3

Puedes usar runas mágicas para mejorar tu equipo. Aprende dos runas de tu elección, de entre las que se describen a continuación, y cada vez que ganas un nivel en esta clase, puedes reemplazar una runa que conoces por otra diferente de este rasgo. Cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aprendes runas adicionales, como se muestra en la tabla Runas conocidas.

Runas Conocidas

Nivel de Guerrero	Número de Runas
3	2
7	3
10	4
15	5

Cada vez que termines un descanso largo, puedes tocar tantos objetos como la cantidad de runas que conoces e inscribir una runa diferente en cada uno de los objetos. Para ser elegible, un objeto debe ser un arma, una armadura, un escudo, una pieza de joyería o cualquier otra cosa que puedas vestir o sostener en la mano. Tu runa permanece en un objeto hasta que terminas un descanso largo, y un objeto solo puede llevar una de tus runas a la vez.

Las siguientes runas están disponibles para ti cuando aprende una runa. Si una runa tiene un requisito de nivel, debes tener al menos ese nivel en esta clase para aprender la runa. Si una runa requiere una tirada de salvación, tu CD de salvación de Magia de Runa es igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Constitución.

Runa de Nube. Esta runa emula la magia engañosa utilizada por algunos gigantes de las nubes. Mientras vistas o lleves un objeto inscrito con esta runa, tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Juego de Manos) y Carisma (Engaño).

Adicionalmente, cuando tú o una criatura que puedes ver a 30 pies o menos de ti es impactada por una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para invocar la runa y elegir una criatura diferente a 30 pies o menos de ti, que no sea el atacante. La criatura elegida se convierte en el objetivo del ataque, utilizando la misma tirada. Esta magia puede transferir los efectos del ataque independientemente del alcance del ataque. Una vez que invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Runa de Fuego. La magia de esta runa canaliza la destreza magistral de los grandes herreros. Mientras vistas o lleves un objeto inscrito con esta runa, tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas que use tu competencia con una herramienta.

Adicionalmente, cuando impactas a una criatura con un ataque usando un arma, puedes invocar la runa para invocar grilletes de fuego: el objetivo recibe 2d6 de daño de fuego adicional y deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o ser apresado durante 1 minuto. Mientras está sujeto por los grilletes, el objetivo recibe 2d6 de daño de fuego al comienzo de cada uno de sus turnos. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, desterrando los grilletes si la supera. Una vez que invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Marcela Medeiros



Runa de Escarcha. La magia de esta runa evoca el poder de aquellos que sobreviven en la naturaleza invernal, como los gigantes helados. Mientras vistas o lleves un objeto inscrito con esta runa, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Trato con Animales) y Carisma (Intimidación).

Adicionalmente, puedes invocar la runa como acción adicional para aumentar tu solidez. Durante 10 minutos, obtienes un bonificador de +2 a todas las pruebas de característica y tiradas de salvación que usan Fuerza o Constitución. Una vez que invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Runa de Piedra. La magia de esta runa canaliza la sensatez asociada con los gigantes de piedra. Mientras vistas o lleves un objeto inscrito con esta runa, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y tienes visión en la oscuridad hasta un alcance de 120 pies.

Adicionalmente, cuando una criatura que puedes ver termina su turno a 30 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para invocar la runa y obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Sabiduría. A menos que la salvación tenga éxito, la criatura quedará hechizada por ti durante 1 minuto. Mientras está hechizada de esta manera, la criatura tiene una velocidad de 0 y queda incapacitada, descendiendo a un estupor soñador. La criatura

repite la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto si tiene éxito. Una vez que invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Runa de Colina (Nivel 7 o Superior). La magia de esta runa otorga una resistencia que recuerda a un gigante de las colinas. Mientras vistas o lleves un objeto que porte esta runa, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra envenenamiento y tienes resistencia contra el daño del veneno.

Adicionalmente, puedes invocar la runa como acción adicional, ganando resistencia al daño contundente, perforante y cortante durante 1 minuto. Una vez que invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Runa de Tormenta (Nivel 7 o Superior). Con esta runa, puedes vislumbrar el futuro como un vidente gigante de las tormentas. Mientras vistas o lleves un objeto inscrito con esta runa, tienes ventaja en las pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano) y no puedes ser sorprendido mientras no estés incapacitado.

Adicionalmente, puedes invocar la runa como acción adicional para entrar en un estado profético durante 1 minuto o hasta que estés incapacitado. Hasta que el estado termine, cuando tú u otra criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti realicen una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de característica, puedes usar tu reacción para hacer que la tirada tenga ventaja o desventaja. Una vez que invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Poder del Gigante

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 3

Has aprendido a imbuirte del poder de los gigantes. Como acción adicional, obtienes mágicamente los siguientes beneficios, que duran 1 minuto:

- Si eres más pequeño que Grande, te vuelves Grande, junto con cualquier cosa que lleves puesta. Si no tienes espacio para hacerte grande, tu tamaño no cambia.
- Tienes ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.
- Una vez en cada uno de tus turnos, uno de tus ataques con un arma o un ataque sin armas puede causar 1d6 de daño adicional a un objetivo en un impacto.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Escudo Rúnico

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 7

Aprendes a invocar tu magia rúnica para proteger a tus aliados. Cuando otra criatura que puedes ver a 60 pies o menos de ti es impactada por una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para obligar al atacante a volver a tirar el d20 y usar la nueva tirada.

Puede usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Gran Estatura

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 10

La magia de tus runas te altera permanentemente. Cuando ganes este rasgo, tira 3d4. Creces tantas pulgadas de altura como el resultado de la tirada.

Adicionalmente, el daño adicional que infliges con el rasgo Poder del Gigante aumenta a 1d8.

Maestro de Runas

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 15

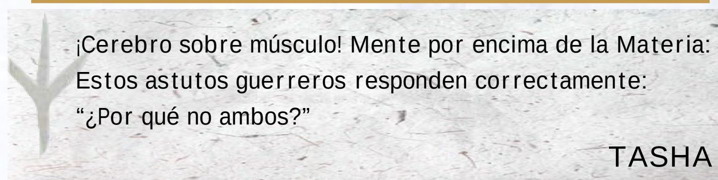
Puedes invocar cada runa que conoces de tu rasgo Tallador de Runas dos veces, en lugar de una, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso corto o largo.

Juggernaut Rúnico

Rasgo de Caballero Rúnico de nivel 18

Aprendes a amplificar tu transformación impulsada por runas. Como resultado, el daño adicional que infliges con el rasgo Poder del gigante aumenta a 1d10. Además, cuando usas ese rasgo, tu tamaño puede aumentar a Enorme, y mientras tengas ese tamaño, tu alcance aumenta en 5 pies.

Guerrero Psiónico



¡Cerebro sobre músculo! Mente por encima de la Materia: Estos astutos guerreros responden correctamente: “¿Por qué no ambos?”

TASHA

Despierto al poder psiónico interno, un Guerrero Psiónico es un guerrero que aumenta su poder físico con golpes de armas infundidos con psiónica, latigazos telequinéticos y barreras de fuerza mental. Muchos githyanki se entrenan para convertirse en tales guerreros, al igual que algunos de los elfos nobles más disciplinados. En el mundo de Eberron, muchos jóvenes kalashtar sueñan con convertirse en Guerreros Psiónicos.

Como Guerrero Psiónico, es posible que hayas perfeccionado tus habilidades psiónicas a través de la disciplina en solitario, lo hayas desbloqueado bajo la tutela de un maestro o lo hayas refinado en una academia dedicada a manejar el poder de la mente como arma y escudo.

Poder Psiónico

Rasgo de Guerrero Psiónico de nivel 3

Albergas una fuente de energía psiónica dentro de ti. Esta energía está representada por tus dados de Energía Psiónica, cada uno de los cuales es un d6. Tienes tantos dados como el doble de tu bonificador por competencia, y alimentan varios poderes psiónicos que tienes, que se detallan a continuación.

Algunos de tus poderes gastan el dado de Energía Psiónica que usan, como se especifica en la descripción de un poder, y no puedes usar un poder si requiere que uses un dado cuando todos tus dados están gastados. Recupe-

ras todos los dados de energía psiónica gastados cuando terminas un descanso largo. Además, como acción adicional, puedes recuperar un dado de energía psiónica gastado, pero no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, el tamaño de tus dados de Energía Psiónica aumenta: a nivel 5 (d8), nivel 11 (d10) y nivel 17 (d12).

Los siguientes poderes usan tus dados de energía psiónica.

Campo Protector. Cuando tú u otra criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti recibe daño, puedes usar tu reacción para gastar un dado de Energía Psiónica, tirar el dado y reducir el daño recibido por el número obtenido más tu modificador por Inteligencia (reducción mínima de 1), mientras creas un escudo momentáneo de fuerza telequinética.

Golpe Psiónico. Puedes impulsar tus armas con fuerza psiónica. Una vez en cada uno de tus turnos, inmediatamente después de que impactas a un objetivo a 30 pies o menos de ti con un ataque y le infliges daño con un arma, puedes gastar un dado de Energía Psiónica, tirarlo e infligir daño de fuerza al objetivo igual al número obtenido más tu modificador por Inteligencia.

Movimiento Telequinético. Puedes mover un objeto o una criatura con tu mente. Como acción, apuntas a un objeto suelto que sea Grande o más pequeño o a una criatura voluntaria, que no seas tú. Si puede ver el objetivo y está a 30 pies o menos de ti, puedes moverlo hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver. Alternativamente, si es un objeto Diminuto, puedes moverlo hacia o desde tu mano. De cualquier manera, puedes mover el objetivo horizontalmente, verticalmente o ambos. Una vez que realices esta acción, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a realizarla.

Adepto Telequinético

Rasgo de Guerrero Psiónico de nivel 7

Has dominado nuevas formas de usar sus habilidades telequinéticas, que se detallan a continuación.

Salto Impulsado por Psiónica. Como acción adicional, puedes impulsar tu cuerpo con tu mente. Obtienes una velocidad volando igual al doble de tu velocidad caminando hasta el final del turno actual. Una vez que usas esta acción adicional, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a usarla.

Empuje Telequinético. Cuando infliges daño a un objetivo con tu Golpe psiónico, puedes forzar al objetivo a hacer una tirada de salvación de Fuerza contra una CD igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Inteligencia. Si la salvación falla, puedes derribar al objetivo o moverlo hasta 10 pies en cualquier dirección horizontalmente.

Mente Protegida

Rasgo de Guerrero Psiónico de nivel 10

La energía psiónica que fluye a través de ti ha reforzado tu mente. Tienes resistencia al daño psíquico. Además, si comienzas tu turno hechizado o asustado, puedes gastar un dado de Energía Psiónica y terminar cada efecto sobre ti sometiéndote a esos estados.



Marcela Medeiros

Baluarte de Fuerza

Rasgo de Guerrero Psiónico de nivel 15

Puedes protegerte a sí mismo y a los demás con fuerza telequinética. Como acción adicional, puedes elegir criaturas, que pueden incluirte a ti, que puedes ver a 30 pies o menos de ti, hasta un máximo igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de una criatura). Cada una de las criaturas elegidas está protegida por cobertura media durante 1 minuto o hasta que estés incapacitado.

Una vez que realices esta acción adicional, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gaste un dado de Energía Psiónica para volver a usarla.

Maestro Telequinético

Rasgo de Guerrero Psiónico de nivel 18

Tu habilidad para mover criaturas y objetos con tu mente es igualada por pocos. Puedes lanzar el conjuro telequinesis, sin necesidad de componentes, y tu aptitud mágica para el conjuro es Inteligencia. En cada uno de tus turnos mientras te concentras en el conjuro, incluido el turno en el que lo lanzas, puedes realizar un ataque con un arma como acción adicional.

Una vez que lances el conjuro con este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a lanzarlo.

Configuraciones de Maestro del Combate

Una opción de arquetipo marcial en el Manual del Jugador, el Maestro del Combate muestra cuán versátil puede ser un guerrero. El conjunto de maniobras que elijas, cuando se combina con un estilo de combate y dotes, te permite crear una amplia gama de guerreros, cada uno con su propio sabor y estilo de juego. A continuación se ofrecen recomendaciones sobre cómo construir un Maestro del Combate que refleje varios tipos de guerreros.

Cada una de estas configuraciones contiene sugerencias de estilos de combate, maniobras y dotes. Esas sugerencias provienen del Manual del Jugador, excepto las seguidas de un asterisco, que indican una opción introducida en este libro.

Arquero

Estilo de Combate: Tiro con Arco
Maniobras: Ataque y Desarme, Ataque y Distracción, Ataque Preciso
Dotes: Tirador de Primera

Prefieres lidiar con tus enemigos desde lejos, confiando en una flecha, jabalina o bala de honda bien colocada para terminar una pelea sin una respuesta. Confías en la precisión y probablemente suscribes el axioma de que "los que viven de la espada mueren por el arco".

Duelista

Estilo de Combate: Duelo, Combate con Dos Armas
Maniobras: Juego de Pies Evasivo, Finta, Arremetida, Parada, Ataque Preciso, Contraataque
Dotes: Duelista Defensivo, Combatiente con Dos Armas, Observador, Atacante Salvaje, Maestro de Armas

Consideras el duelo como una orgullosa tradición, una prueba de habilidad e ingenio que honra a aquellos que pueden derrotar a un enemigo respetando el arte. Tu búsqueda de la mejora es una pasión que te consume, y te basas en la experiencia de los maestros que te han precedido mientras trabajas para perfeccionar tu forma.

Escolta Montado

Estilo de Combate: Tiro con Arco
Maniobras: Emboscada*, Ataque y Distracción, Ataque Provocador, Ataque Preciso, Lanzamiento Rápido*
Dotes: Alerta, Experto en Ballestas, Combatiente Montado, Observador, Tirador de Primera

Encuentras libertad en la silla y un compañero en tu montura. Una carga precipitada al combate es un instrumento contundente de los zoquetes. Prefieres la movilidad y la distancia, optando por encontrar posiciones ventajosas que te permitan lidiar con enemigos a todo galope mientras esquivas las amenazas más peligrosas.

Estratega

Estilo de Combate: Defensa
Maniobras: Orden de Ataque, Presencia Dominante*, Ataque y Maniobra, Reagrupar, Evaluación Táctica*
Dotes: Líder Inspirador, Mente Aguda, Lingüista

Para ti, las batallas se desarrollan como una partida de ajedrez. Entiendes que la fuerza y la velocidad son importantes en una pelea, pero se necesita intelecto y experiencia para saber cuál es la mejor manera de aplicarlas. Y aquí es donde tu entras.

Gladiador

Estilo de Combate: Defensa, Combate con Dos Armas
Maniobras: Ataque Provocador, Ataque Amenazador, Ataque de Barrido, Ataque y Derribo
Dotes: Atleta, Atacante a la Carga, Combatiente con Dos Armas, Resistente, Apresador, Atacante Salvaje, Duro, Maestro de Armas

Has luchado para entretener a multitudes, ya sea por deporte o como castigo. En el camino, aprendiste a usar todo tipo de armas para luchar contra todo tipo de adversarios. Eres práctico pero teatral, y sabes cómo emplear el miedo como una herramienta eficaz en una pelea.

Guardaespaldas

Estilo de Combate: Intercepción*, Protección
Maniobras: Señuelo y Cambio*, Ataque y Desarme, Ataque Provocador, Ataque y Agarre*
Dotes: Alerta, Observador, Centinela, Duro

El amor, el dinero o alguna otra obligación te motiva a colocar tu propio cuerpo entre el daño y el que juraste proteger. Has perfeccionado la habilidad de detectar amenazas potenciales y superar situaciones peligrosas.

Hoplita

Estilo de Combate: Defensa, Combate con Armas Arrojadizas*
Maniobras: Prepararse*, Arremetida, Parada, Ataque Preciso
Dotes: Atleta, Apresador, Maestro en Armas de Asta, Centinela, Maestro en Escudos

Con lanza y escudo, sigues los pasos de los héroes de épocas pasadas. Confías en la disciplina y el atletismo para superar obstáculos improbables. Ya sea luchando en filas junto a tus camaradas o enfrentándote como un guerrero solitario, estás a la altura de la tarea.

Hostigador

Estilo de Combate: Tiro con Arco, Combate con Armas Arrojadizas*
Maniobras: Emboscada*, Señuelo y Cambio*, Ataque y Distracción, Lanzamiento Rápido*
Dotes: Alerta, Combatiente con Dos Armas, Móvil, Acechador

Prosperas en medio del caos de la batalla. Usas tu movilidad y versatilidad en combate para suavizar a tus adversarios e interrumpir sus formaciones. El plan de un enemigo rara vez sobrevive al contacto contigo.

Lancero

Estilo de Combate: Duelo
Maniobras: Arremetida, Ataque Amenazador, Ataque Preciso, Ataque y Empujón
Dotes: Maestro en Armaduras Pesadas, Combatiente Montado, Atacante Salvaje

Cuando llaman a la caballería, se refieren a ti. Cabalgas para saludar a tu enemigo con la punta de tu arma. Mientras cargas, el suelo tiembla y solo los golpes más fuertes pueden disuadirte.

Peleonero

Estilo de Combate: Combate a Ciegas*, Combate con dos armas, Combate sin Armas*
Maniobras: Emboscada*, Ataque y Desarme, Finta, Ataque y Empujón, Ataque y Derribo
Dotes: Atleta, Resistente, Apresador, Resiliente, Maestro en Escudos, Matón de Taberna, Duro

Cuando las botellas comienzan a romperse y las sillas comienzan a volar, estás en tu elemento. Te encanta una buena riña y es probable que hayas visto unas cuantas. Es posible que tengas o no un entrenamiento formal, y aunque otros pueden llamarte un peleador sucio, todavía estás vivo.

Pugilista

Estilo de Combate: Combate sin Armas*
Maniobras: Ataque y Desarme, Juego de Pies Evasivo, Ataque y Agarre*, Ataque Amenazador, Ataque y Empujón, Contraataque, Ataque y Derribo
Dotes: Atleta, Resistente, Apresador, Atacante Salvaje, Matón de Taberna

Donde otros confían en el acero, tú tienes tus puños. Ya sea a través del entrenamiento o la experiencia, ha desarrollado una técnica superior que puede ayudarte a vencer a un enemigo en una pelea de cerca.

Soldado de Choque

Estilo de Combate: Combate con Armas a Dos Manos
Maniobras: Ataque Amenazador, Ataque y Empujón, Ataque de Barrido
Dotes: Atacante a la Carga, Maestro en Armas Pesadas, Maestro en Armaduras Pesadas

La sutileza no es tu estilo. Estás entrenado para entrar directamente en la lucha, atravesar las líneas enemigas y aplicar una presión tremenda rápidamente. Aquellos que te ignoran en combate lo hacen bajo su propio riesgo.



David Rene Christensen



Hechicero

La clase de hechicero recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgos de Clase Opcionales

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece rasgos adicionales que puedes obtener como hechicero. A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, no obtienes estos rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener un rasgo en esta sección si cumples con el nivel requerido señalado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes utilizar algunos, todos o ninguno.

Conjuros de Hechicero Adicionales

Rasgo de hechicero de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de hechicero en el Manual del Jugador. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Si se puede lanzar un conjuro como ritual, la etiqueta de ritual aparece después del nombre del conjuro. Cada conjuro está en el Manual del Jugador, a menos que tenga un asterisco (un conjuro en el capítulo 3). La Guía de Xanathar para Todo también ofrece más conjuros.

Truco (nivel 0)
*Filo atronador **
*Filo de llamas verdes **
*Atracción del relámpago **
*Astilla mental **
*Estallido de espadas **

Nivel 1
*Brebaje cáustico de Tasha**
Grasa

Nivel 2
Arma mágica
Esfera de llamas
Hoja de fuego
*Látigo mental de Tasha**

Nivel 3
*Fortaleza intelectual **
Toque vampírico

Nivel 4
Escudo de fuego

Nivel 5
Mano de Bigby

Nivel 6
*Apariencia sobrenatural de Tasha **
De la carne a la piedra
Esfera congelante de Otiluke

Nivel 7
*Sueño del velo azul **

Nivel 8
Semiplano

Nivel 9
*Hoja del desastre **

Opciones de Metamagia

Rasgo de hechicero de nivel 3

Cuando elige las opciones de Metamagia, tiene acceso a las siguientes opciones adicionales.

Conjuro Buscador

Si haces una tirada de ataque para un conjuro y fallas, puedes gastar 2 puntos de hechicería para volver a tirar el d20, y debes usar la nueva tirada.

Puedes usar Conjuro Buscador incluso si ya has usado una opción Metamagia diferente durante el lanzamiento del conjuro.

Conjuro Transmutado

Cuando lanzas un conjuro que causa un tipo de daño de la siguiente lista, puedes gastar 1 punto de hechicería para cambiar ese tipo de daño a uno de los otros tipos enumerados: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno, trueno.

Versatilidad Mágica

Rasgo de hechicero de nivel 4

Cada vez que alcances un nivel en esta clase que otorgue el rasgo Mejora de Característica, puedes hacer una de las siguientes acciones, representando la magia dentro de ti fluyendo de nuevas maneras:

- Reemplazas una de las opciones que elegiste para el rasgo Metamagia con otra opción Metamagia diferente disponible para ti.
- Reemplazas un truco que aprendiste del rasgo Lanzamiento de Conjuros de esta clase por otro truco de la lista de conjuros de hechicero.



Kieran Yanner

Orientación Mágica

Rasgo de hechicero de nivel 5

Puedes recurrir a tu fuente interior de magia para tratar de conjurar el éxito del fracaso. Cuando haces una prueba de característica que falla, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar el d20, y debes usar la nueva tirada, convirtiendo potencialmente el fracaso en un éxito.

Orígenes Mágicos

A nivel 1, un hechicero obtiene el rasgo Origen Mágico, que te ofrece la posibilidad de elegir una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: el Alma Mecánica y la Mente Aberrante.

Alma Mecánica

> Rara vez le digo a la gente que hablo Modron porque, invariablemente, solo quieren aprender a maldecir, así que dejemos esto fuera del camino ahora.
>
> Lección uno: “beep boop” y otras palabrotas.
>
> TASHA

La fuerza cósmica del orden te ha inundado de magia. Ese poder surge de Mechanus o de un reino como este, un plano de existencia formado enteramente por la eficiencia de un reloj. Tú, o alguien de tu linaje, podría haberse enredado en las maquinaciones de los modrones, los seres ordenados que habitan en Mechanus. Quizás tu antepasado incluso participó en la Gran Marcha de los Modrones. Cualquiera que sea su origen dentro de ti, el poder del orden puede parecer extraño para los demás, pero para ti, es parte de un vasto y glorioso sistema.

Magia Mecánica

Rasgo del Alma Mecánica de nivel 1

Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de Conjuros de Magia Mecánica. Cada uno de estos conjuros cuenta como un conjuro de hechicero para ti, pero no cuenta para el número de conjuros de hechicero que conoces.

Cada vez que ganes un nivel de hechicero, puedes reemplazar un conjuro que obtuviste de este rasgo con otro conjuro del mismo nivel. El nuevo conjuro debe ser un conjuro de abjuración o transmutación de la lista de conjuros de brujo, hechicero o mago.

Conjuros de Magia Mecánica

Nivel de Hechicero	Conjuros
1	*alarma, protección contra el bien y el mal*
3	*auxilio, restablecimiento menor*
5	*disipar magia, protección contra energía*
7	*invocar autómata* (conjuro en el capítulo 3), *libertad de movimiento*
9	*muro de fuerza, restablecimiento mayor*

Kieran Yanner



Adicionalmente, consulta la tabla de Manifestaciones del Orden y elige o determina aleatoriamente una forma en la que tu conexión con el orden se manifiesta mientras lanzas cualquiera de tus conjuros de hechicero.

Manifestaciones del Orden

d6	Manifestación
1	Engranajes espectrales se ciernen detrás de ti.
2	Las manecillas de un reloj giran en tus ojos.
3	Tu piel brilla con un brillo cobrizo.
4	Ecuaciones flotantes y los objetos geométricos se superponen a tu cuerpo.
5	Tu canalizador mágico toma temporalmente la forma de un mecanismo de relojería Diminuto.
6	Los afectados por tu magia y tú pueden oír el tictac de los engranajes o el sonido de un reloj.

Restaurar el Equilibrio

Rasgo del Alma Mecánica de nivel 1

Tu conexión con el plano del orden absoluto te permite igualar momentos caóticos. Cuando una criatura que puedes ver a 60 pies o menos de ti está a punto de lanzar un d20 con ventaja o desventaja, puedes usar tu reacción para evitar que la tirada se vea afectada por la ventaja y la desventaja.

Puede usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Bastión de la Ley

Rasgo del Alma Mecánica de nivel 6

Puede aprovechar la gran ecuación de la existencia para imbuir a una criatura con un brillante escudo de orden. Como acción, puedes gastar de 1 a 5 puntos de hechicería para crear una custodia mágica a tu alrededor o de otra criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. La custodia dura hasta que termines un descanso largo o hasta que uses este rasgo nuevamente.

La custodia está representada por un número de d8s igual al número de puntos de hechicería gastados para crearla. Cuando la criatura protegida recibe daño, puede gastar una cantidad de esos dados, tirarlos y reducir el daño recibido por el total de esos dados.

Trance del Orden

Rasgo del Alma Mecánica de nivel 14

Obtienes la habilidad de alinear tu conciencia con los interminables cálculos de Mechanus. Como acción adicional, puedes ingresar a este estado durante 1 minuto. Mientras tanto, las tiradas de ataque contra ti no pueden beneficiarse de ventaja, y cada vez que hagas una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes tratar una tirada de 9 o menos en el d20 como un 10.

Una vez que uses esta acción adicional, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes 5 puntos de hechicería para volver a usarla.

Desfile Mecánico

Rasgo del Alma Mecánica de nivel 18

Convocas espíritus del orden para eliminar el desorden que te rodea. Como acción, convocas a los espíritus en un cubo de 30 pies que se origina en ti. Los espíritus parecen modrones u otros autómatas de tu elección. Los espíritus son intangibles e invulnerables, y crean los siguientes efectos dentro del cubo antes de desaparecer:

- Los espíritus restauran hasta 100 puntos de golpe, divididos según elijas entre cualquier número de criaturas de tu elección en el cubo.
- Cualquier objeto dañado completamente en el cubo se repara instantáneamente.
- Cada conjuro de nivel 6 o inferior termina en criaturas y objetos de tu elección en el cubo.

Una vez que uses esta acción, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes 7 puntos de hechicería para usarla nuevamente.

Mente Aberrante

> Tentáculos, poderes psíquicos, seres de más allá de las estrellas, la pesadilla de una persona es el goce de otra.
>
> TASHA

Una influencia alienígena ha envuelto sus zarcillos alrededor de tu mente, dándote poder psiónico. Ahora puedes tocar otras mentes con ese poder y alterar el mundo que te rodea usándolo para controlar la energía mágica del multiverso. ¿Brillará este poder como un faro de esperanza para los demás? ¿O serás una fuente de terror para aquellos que sientan la puñalada de tu mente y sean testigos de las extrañas manifestaciones de tu poder?

Como hechicero de la Mente Aberrante, tú decides cómo adquiriste tus poderes. ¿Naciste con ellos? ¿O un evento posterior en la vida te dejó brillando con conciencia psiónica? Consulta la tabla de Orígenes Aberrantes para conocer el posible origen de tu poder.



Kieran Yanner

Orígenes Aberrantes

d6	Origen
1	Estuviste expuesto a la influencia deformante del Reino Lejano. Estás convencido de que ahora te está creciendo un tentáculo, pero nadie más puede verlo.
2	Un viento psíquico del Plano Astral te llevó energía psiónica. Cuando usas tus poderes, débiles motas de luz brillan a tu alrededor.

d6	Origen
3	Una vez sufriste los poderes dominantes de un aboleth, dejando una astilla psíquica en su mente.
4	Te implantaron un renacuajo azotamentes, pero la ceremórfosis nunca se completó. Y ahora su poder psiónico es tuyo. Cuando lo usas, tu carne brilla con un extraño moco.
5	Cuando eras niño, tenías un amigo imaginario que parecía un flumph o una extraña criatura parecida a un ornitorrinco. Un día, te obsequió poderes psiónicos, que han terminado por no ser tan imaginarios.
6	Tus pesadillas te susurran la verdad: tus poderes psiónicos no son tuyos. ¡Los extraes de tu gemelo parásito!

Conjuros Psiónicos

Rasgo de la Mente Aberrante de nivel 1

Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de Conjuros Psiónicos. Cada uno de estos conjuros cuenta como un conjuro de hechicero para ti, pero no cuenta para el número de conjuros de hechicero que conoces.

Cada vez que ganes un nivel de hechicero, puedes reemplazar un conjuro que obtuviste de este rasgo con otro conjuro del mismo nivel. El nuevo conjuro debe ser un conjuro de adivinación o encantamiento de la lista de conjuros de brujo, hechicero o mago.

Conjuros Psiónicos

Nivel de Hechicero	Conjuros
1	*brazos de Hadar, susurros discordantes*
3	*calmar emociones, detectar pensamientos*
5	*hambre de Hadar, recado*
7	*invocar aberración (conjuro en el capítulo 3), tentáculos negros de Evard*
9	*enlace telepático de Rary, telequinesis*

Habla Telepática

Rasgo de la Mente Aberrante de nivel 1

Puedes formar una conexión telepática entre su mente y la mente de otro. Como acción adicional, eliges una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. La criatura elegida y tú pueden hablar telepáticamente entre sí mientras los dos se encuentran a una distancia en millas igual a tu modificador por Carisma (mínimo de 1 milla). Para entenderse, ambos deben hablar mentalmente en un idioma que el otro conozca.

La conexión telepática dura tantos minutos como tu nivel de hechicero. Termina antes si estás incapacitado o mueres o si usas esta habilidad para formar una conexión con una criatura diferente.

Hechicería Psiónica

Rasgo de la Mente Aberrante de nivel 6

Cuando lanzas cualquier conjuro de nivel 1 o superior de tu rasgo de Conjuros Psiónicos, puedes lanzarlo gastando un espacio de conjuro como de costumbre o gastando tantos puntos de hechicería como el nivel del conjuro. Si lanzas el conjuro usando puntos de hechicería, no requiere componentes verbales ni somáticos, y no requiere componentes materiales, a menos que sean consumidos por el conjuro.

Defensas Psíquicas

Rasgo de la Mente Aberrante de nivel 6

Obtienes resistencia al daño psíquico y tienes ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.

Revelación en Carne

Rasgo de la Mente Aberrante de nivel 14

Puedes desatar la verdad aberrante escondida dentro de ti. Como acción adicional, puedes gastar 1 o más puntos de hechicería para transformar mágicamente tu cuerpo durante 10 minutos. Por cada punto de hechicería que gastes, puedes obtener uno de los siguientes beneficios de tu elección, cuyos efectos duran hasta que finaliza la transformación:

- Puede ver cualquier criatura invisible a 60 pies o menos de ti, siempre que no esté detrás de cobertura completa. Tus ojos también se vuelven negros o se vuelven zarcillos sensoriales retorcidos.
- Obtienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando y puedes levitar. Mientras vuelas, tu piel brilla con moco o brilla con una luz de otro mundo.
- Obtienes una velocidad nadando igual al doble de tu velocidad caminando y puedes respirar bajo el agua. Adicionalmente, crecen branquias en tu cuello o se abren en abanico detrás de tus orejas, sus dedos se vuelven palmeados o te crecen cilios retorcidos que se extienden a través de tu ropa.
- Tu cuerpo, junto con cualquier equipo que estés vistiendo o llevando, se vuelve viscoso y flexible. Puede moverse a través de cualquier espacio tan estrecho como 1 pulgada sin apretarte, y puedes gastar 5 pies de movimiento para escapar de las ataduras no mágicas o de ser agarrado.

Implosión y Deformación

Rasgo de la Mente Aberrante de nivel 18

Puedes desatar tu poder aberrante como una anomalía que deforma el espacio. Como acción, puedes teletransportarte a un espacio desocupado que puedas ver a 120 pies o menos de ti. Inmediatamente después de que desaparezcas, cada criatura a 30 pies o menos del espacio que dejaste debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, una criatura recibe 3d10 de daño de fuerza y es halada directamente hacia el espacio que dejaste, terminando en un espacio desocupado lo más cerca posible de tu espacio anterior. En una salvación exitosa, la criatura recibe la mitad de daño y no es movida.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes 5 puntos de hechicería para usarlo nuevamente.



Mago

La clase del mago recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgos de Clase Opcionales

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece rasgos adicionales que puedes obtener como mago. A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, no obtienes estos rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener un rasgo en esta sección si cumples con el nivel requerido señalado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes utilizar algunos, todos o ninguno.

Conjuros de Mago Adicionales

Rasgo de mago de nivel 1

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de mago en el Manual del Jugador. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Se nombra la escuela de magia de un conjuro y, si se puede lanzar un conjuro como ritual, la etiqueta de ritual aparece después del nombre del conjuro. Cada conjuro está en el Manual del Jugador, a menos que tenga un asterisco (un conjuro en el capítulo 3). La Guía de Xanathar para Todo también ofrece más conjuros.

Truco (nivel 0)
Atracción del relámpago (evoc.)*
Astilla mental(enc.)*
*Estallido de espadas**
Filo atronador (evoc.)*
Filo de llamas verdes (evoc.)*

Nivel 1
Brebaje cáustico de Tasha (evoc.)*

Nivel 2
Augurio (adivin., ritual)
Látigo mental de Tasha (enc.)*
Potenciar característica (trans.)

Nivel 3
Fortaleza Intelectual (abjur.)*
Hablar con los muertos (nigro.)
Invocar engendro sombrío (conj.)*
Invocar feérico (conj.)*
Invocar muerto viviente (conj.)*
Sudario espiritual (nigro.)*

Nivel 4
Adivinación (adivin., ritual)
*Invocar aberración * (conj.)*
*Invocar autómata * (conj.)*
*Invocar elemental * (conj.)*

Nivel 6
*Apariencia sobrenatural de Tasha * (trans.)*
*Invocar infernal * (conj.)*

Nivel 7
*Sueño del velo azul * (conj.)*

Nivel 9
*Hoja del desastre * (conj.)*

Fórmulas de Trucos

Rasgo de mago de nivel 3

Has escrito un conjunto de fórmulas arcanas en tu libro de conjuros que puedes usar para formular un truco en tu mente. Cada vez que termines un descanso largo y consultes esas fórmulas en tu libro de conjuros, puedes reemplazar un truco de mago que conozcas por otro truco de la lista de conjuros del mago.

Tradiciones Arcanas

A nivel 2, un mago obtiene el rasgo Tradición Arcana, que te ofrece la opción de una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: el Canto de la Hoja y la Orden de los Escribas.

Canto de la Hoja

> Cuando se enfrentan a la avalancha interminable de posibilidades mágicas, muchos magos sufren crisis de identidad. Algunos las superan, otros se rompen y algunos se convierten en bardos espadachines.
>
> TASHA

Los hojacantantes dominan una tradición arcana que incorpora el manejo de la espada y la danza. Originalmente creada por elfos, esta tradición ha sido adoptada por practicantes no elfos, quienes honran y amplían las costumbres de los elfos.

En combate, un hojacantante utiliza una serie de intrincadas y elegantes maniobras que evitan el daño y le permiten canalizar la magia en ataques devastadores y una astuta defensa. Muchos de los que han observado a un hojacantante en acción recuerdan la exhibición como una de las experiencias más hermosas de su vida, una danza gloriosa acompañada por una espada que canta.

Entrenamiento en Guerra y Canción

Rasgo del Canto de la Hoja de nivel 2

Ganas competencia con armaduras ligeras y ganas competencia con un tipo de arma cuerpo a cuerpo de una mano de tu elección.

También ganas competencia en la habilidad Interpretación si aún no la tienes.

Canción de Espadas

Rasgo del Canto de la Hoja de nivel 2

Puedes invocar una magia élfica secreta llamada Canción de Espadas, siempre que no estés usando una armadura media o pesada o usando un escudo. Te agracia con velocidad, agilidad y concentración sobrenaturales.

Puedes usar una acción adicional para iniciar la Canción de Espadas, que dura 1 minuto. Termina antes si estás incapacitado, si te pones una armadura media o pesada o un escudo, o si usas las dos manos para atacar con

un arma. También puedes descartar la Canción de Espadas en cualquier momento (no es necesario realizar ninguna acción).

Mientras tu canción está activa, obtiene los siguientes beneficios:

- Obtienes un bonificador a tu CA igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1).
- Tu velocidad caminando aumenta en 10 pies.
- Tienes ventaja en pruebas de Destreza (Acrobacias).
- Obtienes un bonificador a cualquier tirada de salvación de Constitución que hagas para mantener la concentración en un conjuro. El bonificador es igual a tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1).

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Ataque Adicional

Rasgo del Canto de la Hoja de nivel 6

Cuando lleves a cabo la acción de Atacar en tu turno podrás atacar dos veces en lugar de una. Además, puedes lanzar uno de tus trucos en lugar de uno de esos ataques.

Canción de Defensa

Rasgo del Canto de la Hoja de nivel 10

Puedes dirigir tu magia para absorber el daño mientras tu Canción de Espadas está activa. Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para gastar un espacio de conjuro y reducir ese daño en una cantidad equivalente a cinco veces el nivel de espacio del conjuro.

Canción de Victoria

Rasgo del Canto de la Hoja de nivel 14

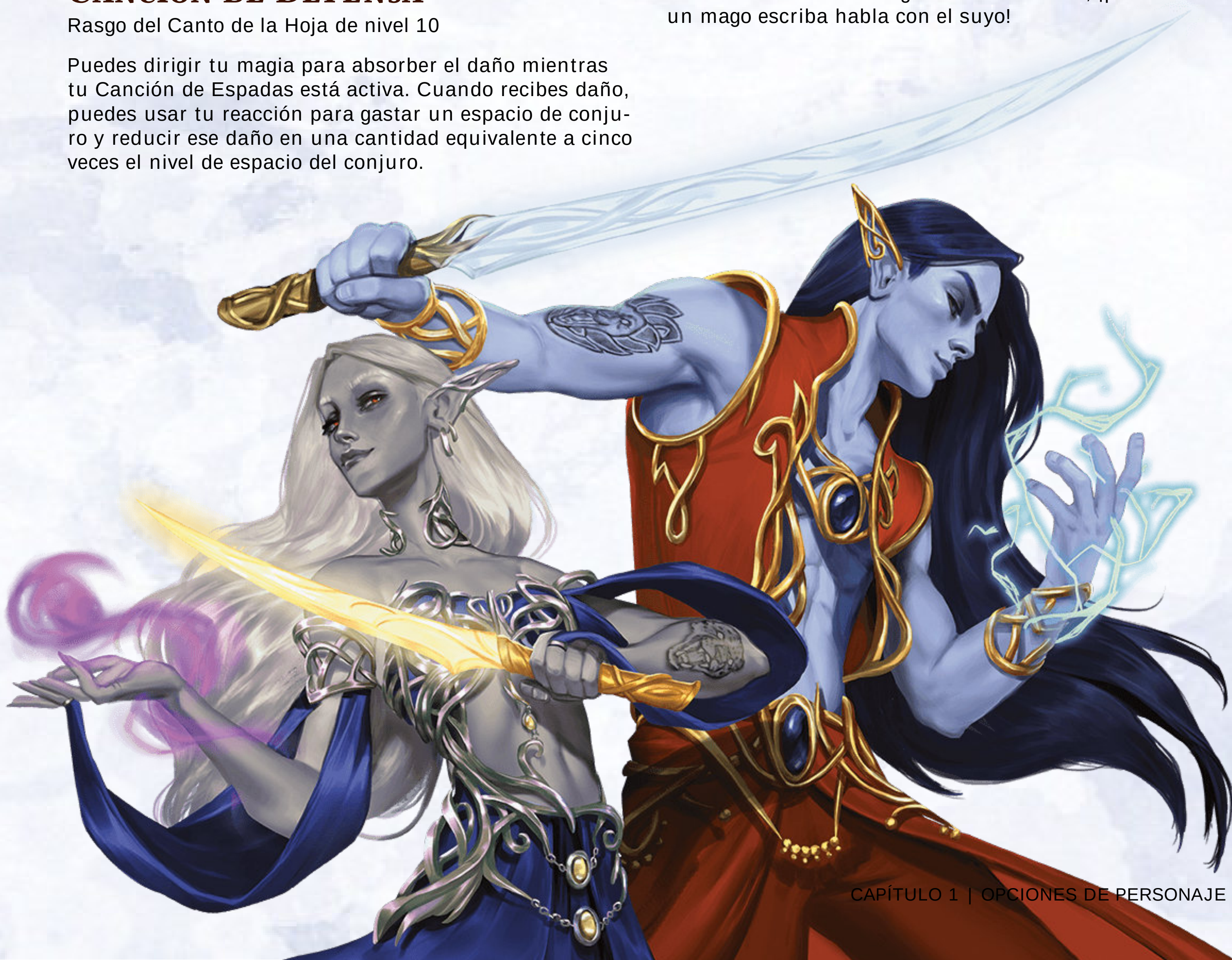
Puedes sumar tu modificador por Inteligencia (mínimo de +1) al daño de tus ataques con armas cuerpo a cuerpo mientras tu Canción de Espadas está activa.

Orden de los Escribas

> La magia es genial y todo eso, pero ¿has olido un libro?
>
> TASHA

Magia del libro, eso es lo que mucha gente llama al estudio de la magia. El nombre es apropiado, dado el tiempo que los magos pasan estudiando detenidamente tomos y escribiendo teorías sobre la naturaleza de la magia. Es raro ver a magos viajando sin libros y pergaminos brotando de sus bolsas, y un mago haría todo lo posible para sondear un archivo de conocimiento antiguo.

Entre los magos, la Orden de los Escribas es la más libresca. Toma muchas formas en diferentes mundos, pero su misión principal es la misma en todas partes: registrar descubrimientos mágicos para que la magia pueda florecer. Y aunque todos los magos valoran los libros de conjuros, un mago de la Orden de los Escribas despierta mágicamente su libro, convirtiéndolo en un compañero de confianza. Todos los magos estudian libros, ¡pero un mago escriba habla con el suyo!



Caroline Gariba

Pluma de Mago

Rasgo de la Orden de los Escribas de nivel 2

Como acción adicional, puedes crear mágicamente una pluma Diminuta en tu mano libre. La Pluma de Mago tiene las siguientes propiedades:

- La pluma no requiere tinta. Cuando escribes con ella, produce tinta de un color de tu elección en la superficie de escritura.
- El tiempo que debes dedicar a copiar un conjuro en tu libro de conjuros es igual a 2 minutos por nivel de conjuro si usas la pluma para la transcripción.
- Puedes borrar cualquier cosa que escribas con la pluma si mueves la pluma sobre el texto como acción adicional, siempre que el texto esté a 5 pies o menos de ti.

Esta pluma desaparece si creas otra o si mueres.

Libro de Conjuros Despertado

Rasgo de la Orden de los Escribas de nivel 2

Usando tintas especialmente preparadas y encantamientos antiguos transmitidos por tu orden de magos, has despertado una inteligencia arcana dentro de tu libro de conjuros.

Mientras sostengas el libro, te otorga los siguientes beneficios:

- Puedes usar el libro como canalizador mágico para tus conjuros de mago.
- Cuando lanzas un conjuro de mago con un espacio de conjuro, puedes reemplazar temporalmente su tipo de daño con un tipo que aparece en otro conjuro en tu libro de conjuros, lo que altera mágicamente la fórmula del conjuro solo para este lanzamiento. El otro conjuro debe ser del mismo nivel que el espacio de conjuro que gastas.
- Cuando lanzas un conjuro de mago como ritual, puedes usar el tiempo de lanzamiento normal del conjuro, en lugar de agregarle 10 minutos. Una vez que utilices este beneficio, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Si es necesario, puedes reemplazar el libro en el transcurso de un descanso corto usando tu Pluma de Mago para escribir sellos arcanos en un libro en blanco o en un libro de conjuros mágico con el que estés sintonizado. Al final del descanso, la conciencia de tu libro de conjuros se invoca en el nuevo libro, el cual es transformado en tu libro de conjuros por la conciencia, junto con todos sus conjuros. Si el libro anterior todavía existía en alguna parte, todos los conjuros desaparecen de sus páginas.

Mente Manifiesta

Rasgo de la Orden de los Escribas de nivel 6

Puedes conjurar la mente de tu Libro de Conjuros Despertado. Como acción adicional mientras el libro está en tu persona, puedes hacer que la mente se manifieste como un objeto espectral Diminuto, flotando en un espacio desocupado de tu elección a 60 pies o menos de ti. La mente espectral es intangible y no ocupa su espacio, y



Mark Behm

emite luz tenue en un radio de 10 pies. Parece un tomo fantasmal, una cascada de texto o un erudito del pasado (a tu elección).

Mientras se manifiesta, la mente espectral puede oír y ver, y tiene visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies. La mente puede compartir telepáticamente contigo lo que ve y oye (no se requiere ninguna acción).

Cada vez que lances un conjuro de mago en tu turno, puedes lanzarlo como si estuvieras en el espacio de la mente espectral, en lugar del tuyo, usando sus sentidos. Puedes hacerlo tantas veces al día como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Como acción adicional, puedes hacer que la mente espectral flote hasta 30 pies hacia un espacio desocupado que tú o ella puedan ver. Puede atravesar criaturas pero no objetos.

La mente espectral deja de manifestarse si está a más de 300 pies de distancia de ti, si alguien lanza disipar magia sobre ella, si el Libro de Conjuros Despertado es destruido, si mueres o si descartas la mente espectral como una acción adicional.

Una vez que conjuras la mente, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de cualquier nivel para conjurarla nuevamente.

Maestro Escriba

Rasgo de la Orden de los Escribas de nivel 10

Cada vez que termines un descanso largo, puedes crear un pergamino mágico tocando con tu Pluma de Mago una hoja de papel o pergamino en blanco y haciendo que un conjuro de tu Libro de Conjuros Despertado se copie en el pergamino. El libro de conjuros debe estar a 5 pies o menos de ti cuando hagas el pergamino.

El conjuro elegido debe ser de 1 o nivel 2 y debe tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción. Una vez en el pergamino, el poder del conjuro aumenta, contando como un nivel más alto de lo normal. Puedes lanzar el conjuro del pergamino leyéndolo como una acción. El pergamino es ininteligible para cualquier otra persona, y el conjuro desaparece del pergamino cuando lo lanzas o cuando terminas tu próximo descanso largo.

También eres experto en la elaboración de pergaminos de conjuros, que se describen en el capítulo de tesoro de la Guía del Dungeon Master. El oro y el tiempo que debes gastar para hacer tal pergamino se reducen a la mitad si usas tu Pluma de Mago.

Uno con la Palabra

Rasgo de la Orden de los Escribas de nivel 14

Tu conexión con tu Libro de Conjuros Despertado se ha vuelto tan profunda que tu alma se ha entrelazado con él. Mientras el libro está en tu persona, tienes ventaja en todas las pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano), ya que el libro de conjuros te ayuda a recordar la tradición mágica.

Además, si sufres daño mientras se manifiesta la mente de tu libro de conjuros, puedes evitar todo ese daño usando tu reacción para descartar la mente espectral, usando su magia para salvarte. Entonces tiras 3d6. El libro de conjuros pierde temporalmente los conjuros de tu elección que tienen un nivel de conjuro combinado igual a esa tirada o superior. Por ejemplo, si el total de la tirada es 9, desaparecen del libro los conjuros que tienen un nivel combinado de al menos 9, lo que podría significar un conjuro de nivel 9, tres conjuros de nivel 3 o alguna otra combinación. Si no hay suficientes conjuros en el libro para cubrir este costo, caes a 0 puntos de golpe.

Hasta que no termines 1d6 descansos largos, eres incapaz de lanzar los conjuros perdidos, incluso si los encuentras en un pergamino o en otro libro de conjuros. Después de terminar el número requerido de descansos, los conjuros reaparecen en el libro de conjuros.

Una vez que uses esta reacción, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.



Monje

La clase monje recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgos de Clase Opcionales

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece rasgos adicionales que puedes obtener como monje. A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, no obtienes estos rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener un rasgo en esta seción si cumples con el nivel requerido señalado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes utilizar algunos, todos o ninguno.

Arma Dedicada

Rasgo de monje de nivel 2

Te entrenas para usar una variedad de armas como armas de monje, no solo armas cuerpo a cuerpo y espadas cortas. Cada vez que termines un descanso corto o largo, puedes tocar un arma, enfocar tu ki en ella y luego contar esa arma como un arma de monje hasta que uses este rasgo nuevamente.

El arma elegida debe cumplir estos criterios:

- El arma debe ser un Arma sencilla o marcial.
- Debes ser competente con ella.
- Debe carecer de las propiedades pesada y especial.

Ataque Impulsado por Ki

Rasgo de monje de nivel 3

Si gastas 1 punto de ki o más como parte de tu acción en tu turno, puedes realizar un ataque con un ataque sin armas o con un arma de monje como acción adicional antes del final del turno.



Curación Acelerada

Rasgo de monje de nivel 4

Como acción, puedes gastar 2 puntos de ki y tirar un dado de artes marciales. Recuperas tantos puntos de golpe como la cantidad obtenida más tu bonificador por competencia.

Objetivo Enfocado

Rasgo de monje de nivel 5

Cuando fallas con una tirada de ataque, puedes gastar de 1 a 3 puntos de ki para aumentar tu tirada de ataque en 2 por cada uno de estos puntos de ki que gastes, lo que podría convertir la falla en un impacto.

Tradiciones Monásticas

A nivel 3, un monje obtiene el rasgo Tradición Monástica, que le ofrece la opción de una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: el Camino de la Misericordia y el Camino del Yo Astral.

Camino de la Misericordia

> Médico de la plaga, algunos estilos nunca pasan de moda.
>
> TASHA

Los monjes del Camino de la Misericordia aprenden a manipular la fuerza vital de otros para llevar ayuda a los necesitados. Son médicos errantes para los pobres y los heridos. Sin embargo, para aquellos que están más allá de su ayuda, traen un final rápido como un acto de misericordia.

Aquellos que siguen el Camino de la Misericordia pueden ser miembros de una orden religiosa, que atienden a los necesitados y toman decisiones sombrías enraizadas en la realidad en lugar del idealismo. Algunos pueden ser sanadores de voz suave, amados por sus comunidades, mientras que otros pueden ser portadores enmascarados de misericordias macabras.

Los caminantes de este sendero usualmente visten túnicas con capuchas profundas, y a menudo ocultan sus rostros con máscaras, presentándose como portadores sin rostro de la vida y la muerte.

Implementos de Misericordia

Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 3

Ganas competencia en las habilidades Perspicacia y Medicina, y ganas competencia con los útiles de herborista.

También obtienes una máscara especial, que sueles usar cuando utilizas los rasgos de esta subclase. Determinas su apariencia o la generas al azar tirando en la tabla de Máscara Misericordiosa.

Sam Keiser (Izq), Anna Veltkamp (Der)

Máscara Misericordiosa

d6	Apariencia de la Máscara
1	Cuervo
2	En blanco y negro
3	Rostro llorando
4	Rostro riendo
5	Calavera
6	Mariposa

Mano de Sanación

Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 3

Tu toque místico puede curar heridas. Como acción, puedes gastar 1 punto de ki para tocar una criatura y restaurar tantos puntos de golpe como una tirada de tu dado de Artes Marciales + tu modificador por Sabiduría.

Cuando usas tu Ráfaga de Golpes, puedes reemplazar uno de los ataques sin armas con un uso de este rasgo sin gastar un punto de ki para la curación.

Mano de Daño

Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 3

Usas tu ki para infligir heridas. Cuando impactas a una criatura con un ataque sin armas, puedes gastar 1 punto de ki para infligir daño necrótico adicional igual a una tirada de tu dado de Artes Marciales + tu modificador por Sabiduría. Puedes usar este rasgo solo una vez por turno.

Mano de Daño
Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 3

Usas tu ki para infligir heridas. Cuando impactas a una criatura con un ataque sin armas, puedes gastar 1 punto de ki para infligir daño necrótico adicional igual a una tirada de tu dado de Artes Marciales + tu modificador por Sabiduría. Puedes usar este rasgo solo una vez por turno.

Toque del Médico
Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 6

Puede administrar curas aún mayores con un toque, y si lo sientes necesario, puedes usar tu conocimiento para causar daño.

Cuando usas Mano de Sanación en una criatura, también puedes acabar con una enfermedad o uno de los siguientes estados que afectan a la criatura: cegado, ensordecido, paralizado, envenenado o aturdido.

Cuando usas Mano de Daño en una criatura, puedes someter a esa criatura al estado envenenado hasta el final de tu próximo turno.

Ráfaga de Sanación y Daño
Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 11

Ahora puede infundir una oleada de bienestar y dolor. Cuando usas Ráfaga de Golpes, ahora puedes reemplazar cada uno de los ataques sin armas con el uso de tu Mano de Sanación, sin gastar puntos de ki para curar.

Adicionalmente, cuando realizas un ataque sin armas con Ráfaga de Golpes, puedes usar Mano de Daño con ese ataque sin gastar el punto de ki de Mano de Daño. Aun así, puedes usar Mano de Daño solo una vez por turno.

Mano de la Misericordia Suprema
Rasgo del Camino de la Misericordia de nivel 17

Tu dominio de la energía vital abre la puerta a la misericordia suprema. Como acción, puedes tocar el cadáver de una criatura que murió en las últimas 24 horas y gastar 5 puntos de ki. La criatura entonces vuelve a la vida, recuperando tantos puntos de golpe como 4d10 + tu modificador por Sabiduría. Si la criatura murió mientras estaba sujeta a cualquiera de los siguientes estados, revive sin ellos: cegado, ensordecido, paralizado, envenenado y aturdido.

Una vez que utilices este rasgo, deberás terminar un descanso largo para poder volver a usarlo otra vez.

Camino del Yo Astral

Nota para mí misma: crea un conjuro que te permita golpear a la gente en la garganta con tu fantasma.

TASHA

Un monje que sigue el Camino del Yo Astral cree que su cuerpo es una ilusión. Ven su ki como una representación de su verdadera forma, un yo astral. Este yo astral tiene la capacidad de ser una fuerza de orden o desorden, con algunos monasterios entrenando a los estudiantes para que usen su poder para proteger a los débiles y otros instruyendo aspirantes sobre cómo manifestar su yo real al servicio de los poderosos.

Brazos del Yo Astral
Rasgo del Camino del Yo Astral de nivel 3

Tu dominio de tu ki te permite convocar una parte de tu yo astral. Como acción adicional, puedes gastar 1 punto de ki para convocar los brazos de tu yo astral. Cuando lo hagas, cada criatura de tu elección que puedas ver a 10 pies o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Destreza o recibir daño por fuerza igual a dos tiradas de tu dado de Artes Marciales.

Durante 10 minutos, estos brazos espectrales flotan cerca de sus hombros o rodean tus brazos (a tu elección). Determinas la apariencia de los brazos, y desaparecen antes si quedas incapacitado o mueres.

Mientras los brazos espectrales están presentes, obtienes los siguientes beneficios:

- Puedes usar tu modificador por Sabiduría en lugar de tu modificador por Fuerza cuando realices pruebas de Fuerza y tiradas de salvación de Fuerza.
- Puedes usar los brazos espectrales para hacer ataques sin armas.
- Cuando haces un ataque sin armas con los brazos en tu turno, tu alcance es 5 pies mayor de lo normal.
- Los ataques sin armas que hagas con los brazos pueden usar tu modificador por Sabiduría en lugar de tu modificador por Fuerza o Destreza para las tiradas de ataque y daño, y su tipo de daño es fuerza.

Rostro del Yo Astral
Rasgo del Camino del Yo Astral de nivel 6

Puedes convocar el rostro de tu yo astral. Como acción adicional, o como parte de la acción adicional que realizas para activar los Brazos del Yo Astral, puedes gastar 1 punto de ki para invocar este rostro durante 10 minutos. Desaparece antes si quedas incapacitado o mueres.

El rostro espectral cubre tu rostro como un casco o una máscara. Tú determinas su apariencia.

Mientras esté presente el rostro espectral, obtienes los siguientes beneficios.

Visión Astral. Puedes ver normalmente en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, a una distancia de 120 pies.

Sabiduría del Espíritu. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y Carisma (Intimidación).

Palabra del Espiritu. Cuando hables, puedes dirigir tus palabras a una criatura de tu elección que puedas ver a 60 pies o menos de ti, de modo que solo esa criatura pueda escucharte. Alternativamente, puedes amplificar tu voz para que todas las criaturas en un radio de 600 pies puedan escucharte.

Cuerpo del Yo Astral

Rasgo del Camino del Yo Astral de nivel 11

Cuando hayas convocado tanto tus brazos astrales como tu rostro, puedes hacer que aparezca el cuerpo de tu yo astral (no se requiere ninguna acción). Este cuerpo espectral cubre tu forma física como una armadura, conectando con los brazos y el rostro. Tú determinas su apariencia.

Mientras el cuerpo espectral está presente, obtiene los siguientes beneficios.

Desviar Energía. Cuando recibes daño por ácido, frío, fuego, fuerza, relámpago o trueno, puedes usar tu reacción para desviarlo. Cuando lo haces, el daño que recibes se reduce en 1d10 + tu modificador por Sabiduría (reducción mínima de 1).

Brazos Potenciados. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando impactas a un objetivo con los brazos del yo astral, puedes infligir daño adicional al objetivo igual a tu dado de artes marciales.

Yo Astral Despierto

Rasgo del Camino del Yo Astral de nivel 17

Tu conexión con tu yo astral es completa, lo que te permite liberar todo su potencial. Como acción adicional, puedes gastar 5 puntos de ki para convocar los brazos, el rostro y el cuerpo de tu yo astral y despertarlo durante 10 minutos. Este despertar termina antes si quedas incapacitado o mueres.

Mientras tu yo astral este despierto, obtienes los siguientes beneficios.

Armadura del Espíritu. Obtienes un bonificador de +2 a la Clase de Armadura.

Formas de Tu Yo Astral

El yo astral es una encarnación translúcida del alma del monje. Como resultado, un yo astral puede reflejar aspectos de trasfondo, ideales, defectos y vínculos de un monje, y un yo astral no necesariamente se parece en nada al monje. Por ejemplo, el yo astral de un humano larguirucho podría recordar a un minotauro, cuya fuerza el monje siente en su interior. De manera similar, un monje orco puede manifestar brazos de gasa y un rostro delicado, que representa la gentil belleza del alma del orco. Cada yo astral es único, y algunos de los monjes de esta tradición monástica son conocidos más por la apariencia de su yo astral que por su apariencia física.

Al elegir este camino, ten en cuenta las peculiaridades que definen a tu monje. ¿Estás obsesionado con algo? ¿Te impulsa la justicia o un deseo egoísta? Cualquiera de estas motivaciones podría manifestarse en la forma de tu yo astral.

Bombardeo Astral. Siempre que use el rasgo de Ataque Adicional para atacar dos veces, puedes atacar tres veces si todos los ataques se realizan con los brazos astrales.



Shawn Wood



Paladín

La clase paladín recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgos de Clase Opcionales

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece rasgos adicionales que puedes obtener como paladín. A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, no obtienes estos rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener un rasgo en esta sección si cumples con el nivel requerido señalado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes utilizar algunos, todos o ninguno.

Conjuros de Paladín Adicionales

Rasgo de paladín de nivel 2

Los conjuros de la siguiente lista amplían la lista de conjuros de paladín en el Manual del Jugador. La lista está organizada por nivel de conjuro, no por nivel de personaje. Cada conjuro está en el Manual del Jugador, a menos que tenga un asterisco (un conjuro en el capítulo 3). La Guía de Xanathar para Todo también ofrece más conjuros.

Nivel 2
Dulce descanso
Plegaria de curación
Vínculo protector

Nivel 3
*Sudario espiritual **

Nivel 5
*Invocar celestial **

Opciones de Estilo de Combate

Rasgo de paladín de nivel 2

Cuando eliges un estilo de combate, los siguientes estilos se agregan a tu lista de opciones.

Combate a Ciegas

Tienes visión ciega con un alcance de 10 pies. Dentro de ese rango, puedes ver efectivamente cualquier cosa que no esté detrás de una cobertura completa, incluso si estás cegado o en la oscuridad. Además, puedes ver una criatura invisible dentro de ese alcance, a menos que la criatura se esconda de ti con éxito.

Guerrero Bendito

Aprendes dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de clérigo. Cuentan como conjuros de paladín para ti, y el Carisma es tu aptitud mágica para ellos. Cada vez que ganes un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de estos trucos con otro truco de la lista de conjuros de clérigo.

Intercepción

Cuando una criatura que puedes ver impacta a un objetivo, que no seas tú, a 5 pies o menos de ti con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir el daño que recibe el objetivo en 1d10 + tu bonificador por competencia (a un mínimo de 0 de daño). Debes estar sosteniendo un escudo o un Arma sencilla o marcial para usar esta reacción.

Aprovechar el Poder Divino

Rasgo de paladín de nivel 3

Puedes gastar un uso de tu Canalizar divinidad para alimentar tus conjuros. Como acción adicional, tocas tu símbolo sagrado, pronuncias una oración y recuperas un espacio de conjuro gastado, cuyo nivel no puede ser superior a la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado a la alta). La cantidad de veces que puedes usar este rasgo se basa en el nivel que hayas alcanzado en esta clase: nivel 3, una vez; nivel 7, dos veces; y nivel 15, tres veces. Recuperas los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Versatilidad Marcial

Rasgo de paladín de nivel 4

Cada vez que alcances un nivel en esta clase que otorgue el rasgo Mejora de Característica, puedes reemplazar un estilo de combate que conozcas por otro estilo de combate disponible para los paladines. Este reemplazo representa un cambio de enfoque en tu práctica marcial.



Juramentos Sagrados

A nivel 3, un paladín obtiene el rasgo Juramento sagrado, que le ofrece la opción de una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: Juramento de Gloria y Juramento de los Vigilantes.

Juramento de Gloria

> Tu. Tú la llevas. Eres el ganador de la lotería de la fortuna cósmica. Ah, ¿y le vas a contar absolutamente a todo el mundo? Simplemente genial.
>
> TASHA

Los paladines que hacen el Juramento de Gloria creen que ellos y sus compañeros están destinados a alcanzar la gloria mediante actos de heroísmo. Entrenan con diligencia y animan a sus compañeros para que estén todos preparados cuando el destino los llame.

Principios de la Gloria

Los principios del Juramento de Gloria llevan a un paladín a intentar actos heroicos que algún día podrían brillar en las leyendas.

Acciones sobre Palabras. Esfuérzate por ser conocido por actos gloriosos, no por palabras.

Los Desafíos no Son más que Pruebas. Afronta las dificultades con valentía y anima a tus aliados a que las enfrenten contigo.

Perfeccionar el Cuerpo. Como piedra en bruto, tu cuerpo debe trabajarse para que se pueda alcanzar su potencial.

Disciplinar el Alma. Debes reunir la disciplina para superar las fallas dentro de ti que amenazan con empañar tu gloria y la de tus amigos.

Conjuros del Juramento

Rasgo del Juramento de Gloria de nivel 3

Obtienes conjuros de juramento en los niveles de paladín enumerados en la tabla de Conjuros de Juramento de Gloria. Consulta el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funcionan los conjuros de juramento.

Conjuros de Juramento de Gloria

Nivel de Paladín	Conjuros
3	*heroísmo, saeta guía*
5	*arma mágica, potenciar característica*
9	*acelerar, protección contra energía*
13	*compulsión, libertad de movimiento*
17	*comunión, golpe flamígero*

Irina Nordsol (Izq), Olga Drebas (Der)

Canalizar Divinidad

Rasgo del Juramento de Gloria de nivel 3

Obtienes las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad. Consulta el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funciona Canalizar Divinidad.

Atleta Incomparable. Como acción adicional, puedes usar tu Canalizar Divinidad para aumentar tu atletismo. Durante los próximos 10 minutos, tienes ventaja en pruebas de Fuerza (Atletismo) y Destreza (Acrobacias); puedes cargar, empujar, arrastrar y levantar el doble de peso de lo normal; y la distancia de tus saltos largos y altos aumenta en 10 pies (esta distancia adicional cuesta el movimiento como de costumbre).

Castigo Inspirador. Inmediatamente después de infligir daño a una criatura con tu rasgo Castigo Divino, puedes usar tu Canalizar divinidad como una acción adicional y distribuir puntos de golpe temporales a las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti, puedes incluirte. El total de puntos de golpe temporales es igual a 2d8 + tu nivel en esta clase, dividido entre las criaturas elegidas como quieras.

Aura de Presteza

Rasgo del Juramento de Gloria de nivel 7

Emanas un aura que te llena a ti y a tus compañeros con una velocidad sobrenatural, lo que les permite correr por un campo de batalla en formación. Tu velocidad caminando aumenta en 10 pies. Además, si no estás incapacitado, la velocidad caminando de cualquier aliado que comience su turno a 5 pies o menos de ti aumenta en 10 pies hasta el final de ese turno.

Cuando alcanzas el nivel 18 en esta clase, el alcance del aura aumenta a 10 pies.

Defensa Gloriosa

Rasgo del Juramento de Gloria de nivel 15

Puedes convertir la defensa en un golpe repentino. Cuando tú u otra criatura que puedas ver a 10 pies o menos de ti es impactada por una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para otorgar un bonificador a la CA del objetivo contra ese ataque, lo que podría hacer que falle. El bonificador es igual a tu modificador por Carisma (mínimo de +1). Si el ataque falla, puedes realizar un ataque con arma contra el atacante como parte de esta reacción, siempre que el atacante esté dentro del alcance de tu arma.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Carisma (mínimo una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Leyenda Viva

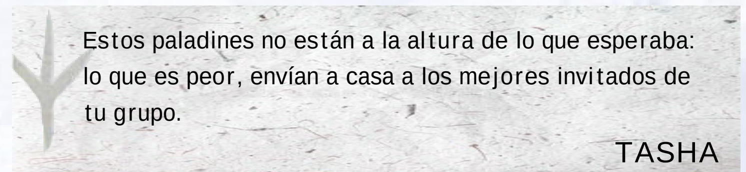
Rasgo del Juramento de Gloria de nivel 20

Puedes fortalecerte con las leyendas, verdaderas o exageradas, de tus grandes hazañas. Como acción adicional, obtienes los siguientes beneficios durante 1 minuto:

- Eres bendecido con una presencia de otro mundo, obteniendo ventaja en todas las pruebas de Carisma.
- Una vez en cada uno de tus turnos cuando haces un ataque con arma y fallas, puedes hacer que ese ataque impacte en lugar de ello.
- Si fallas en una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para volver a tirarla. Debes usar este nuevo resultado.

Una vez que uses esta acción adicional, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de nivel 5 para usarla nuevamente.

Juramento de los Vigilantes



Estos paladines no están a la altura de lo que esperaba: lo que es peor, envían a casa a los mejores invitados de tu grupo.

TASHA

El Juramento de los Vigilantes obliga a los paladines a proteger los reinos mortales de la depredación de criaturas extraplanares, muchas de las cuales pueden devastar a los soldados mortales. Por lo tanto, los Vigilantes perfeccionan sus mentes, espíritus y cuerpos para ser las armas definitivas contra tales amenazas.

Los paladines que siguen el juramento de los Vigilantes están siempre atentos para detectar la influencia de las fuerzas extraplanares, a menudo estableciendo una red de espías e informantes para recopilar información sobre supuestos cultos. Para un Vigilante, mantener una sana sospecha y conciencia sobre el entorno es tan natural como llevar una armadura en la batalla.

Principios de los Vigilantes

Un paladín que asume el Juramento de los Vigilantes jura proteger los reinos mortales de las amenazas de otro mundo.

Vigilancia. Las amenazas que enfrentas son astutas, poderosas y subversivas. Está siempre alerta por su corrupción.

Lealtad. Nunca aceptes obsequios o favores de infernales o de quienes tratan con ellos. Mantente fiel a tu orden, a tus camaradas y a tu deber.

Disciplina. Eres el escudo contra los terrores interminables que se encuentran más allá de las estrellas. Tu espada debe estar siempre afilada y tu mente dispuesta a sobrevivir a lo que hay más allá.

Conjuros del Juramento

Rasgo del Juramento de los Vigilantes de nivel 3

Obtienes conjuros de juramento en los niveles de paladín enumerados en la tabla Conjuros del Juramento de los Vigilantes. Consulta el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funcionan los conjuros de juramento.

Conjuros de Juramento de los Vigilantes

Nivel de Paladín	Conjuros
3	*alarma, detectar magia*
5	*rayo de luna, ver invisibilidad*
9	*contrahechizo, indetectable*
13	*aura de pureza, destierro*
17	*escudriñar, inmovilizar monstruo*

Canalizar Divinidad

Rasgo del Juramento de los Vigilantes de nivel 3

Obtienes las siguientes opciones de Canalizar Divinidad. Consulta el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funciona Canalizar Divinidad.

Voluntad del Vigilante. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para investir tu presencia con el poder protector de tu fe. Como acción, puedes elegir tantas criaturas que puedas ver a 30 pies o menos de ti, como tu modificador por Carisma (mínimo de una criatura). Durante 1 minuto, tú y las criaturas elegidas tienen ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Abjurar lo Extraplanar. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para castigar a seres de otros mundos. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y cada aberración, celestial, elemental, feérico o infernal a 30 pies o menos de ti que pueda oírte debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, la criatura quedará expulsada durante 1 minuto o hasta que reciba daño.

Una criatura expulsada debe pasar sus turnos tratando de moverse lo más lejos posible de ti, si es que puede, y no puede terminar voluntariamente su movimiento en un espacio a 30 pies o menos de ti. Para su acción, puede usar solo la acción de Correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene a dónde moverse, la criatura llevará a cabo la acción de Esquivar.

Aura del Centinela

Rasgo del Juramento de los Vigilantes de nivel 7

Emites un aura de alerta mientras no estás incapacitado. Cuando tú y cualquier criatura de tu elección a 10 pies de ti tiran iniciativa, todos ganan un bonificador a la iniciativa igual a tu bonificador por competencia.

A nivel 18, el alcance de esta aura aumenta a 30 pies.

Anna Veltkamp



Reprensión Vigilante

Rasgo del Juramento de los Vigilantes de nivel 15

Has aprendido a castigar a cualquiera que se atreva a engañarte y a tus protegidos. Siempre que tú o una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti superan una tirada de salvación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma, puedes usar tu reacción para infligir 2d8 + tu modificador por Carisma de daño de fuerza a la criatura que forzó la tirada de salvación.

Baluarte Mortal

Rasgo del Juramento de los Vigilantes de nivel 20

Manifiestas una chispa de poder divino en defensa de los reinos mortales. Como acción adicional, obtienes los siguientes beneficios durante 1 minuto:

- Obtienes visión verdadera con un alcance de 120 pies.
- Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos e infernales.
- Cuando impactas a una criatura con una tirada de ataque y le haces daño, también puedes forzarla a hacer una tirada de salvación de Carisma contra tu CD de salvación de conjuros. Si falla, la criatura es desterrada mágicamente a su plano de existencia nativo si no se encuentra allí. En una salvación exitosa, la criatura no puede ser desterrada por este rasgo durante 24 horas.

Una vez que uses esta acción adicional, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de nivel 5 para usarla nuevamente.



Pícaro

La clase pícaro recibe nuevos rasgos y subclases en esta sección.

Rasgo de Clase Opcional

Obtienes rasgos de clase en el Manual del Jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece un rasgo adicional que puedes obtener como pícaro. A diferencia de los rasgos del Manual del Jugador, aquí no se obtiene el rasgo automáticamente. Consultando con tu DM, tú decides si deseas obtener el rasgo en esta sección si cumples con el nivel requerido indicado en la descripción del rasgo.

Buena Puntería

Rasgo de pícaro de nivel 3

Como acción adicional, te das ventaja en tu próxima tirada de ataque en el turno actual. Puedes usar esta acción adicional solo si no te has movido durante este turno, y después de usar la acción adicional, tu velocidad es 0 hasta el final del turno actual.



Arquetipos de Pícaro

A nivel 3, un pícaro obtiene el rasgo Arquetipo de pícaro, que te ofrece la opción de una subclase. Las siguientes opciones están disponibles para ti al hacer esa elección: el Fantasma y el Cuchillo del Alma.

Fantasma

> Coleccionar las almas de tus enemigos vencidos en objetos cotidianos, qué gran idea. Aunque, probablemente yo necesitaría una enciclopedia para guardar todos mis anti-admiradores.
>
> TASHA

Muchos pícaros caminan por una delgada línea entre la vida y la muerte, arriesgando sus propias vidas y tomando las vidas de otros. Mientras se aventuran en esa línea, algunos pícaros descubren una conexión mística con la muerte misma. Estos pícaros toman conocimiento de los muertos y se sumergen en energía negativa, convirtiéndose eventualmente en fantasmas. Los gremios de ladrones los valoran como espías y recolectores de información altamente efectivos.

Muchos shadar-kai del Shadowfell (Páramo Sombrío) son maestros en estas macabras técnicas, y algunos están dispuestos a enseñar este camino. En lugares como Thay en los Reinos Olvidados y Karrnath en Eberron, donde muchos nigromantes practican su oficio, un Fantasma puede convertirse en el confidente y la mano derecha de un mago. En los templos de los dioses de la muerte, el Fantasma podría funcionar como un agente para rastrear a aquellos que intentan engañar a la muerte y recuperar conocimientos que de otro modo podrían perderse en la tumba.

¿Cómo descubriste este poder siniestro? ¿Dormiste en un cementerio y te despertaste con tus nuevas habilidades? ¿O las cultivaste en un templo o en un gremio de ladrones dedicado a una deidad de la muerte?

Susurros de los Muertos

Rasgo del Fantasma de nivel 3

Los ecos de los que han muerto se te pegan. Siempre que termine un descanso corto o largo, puedes elegir una habilidad o competencia con herramienta que te falte y obtenerla, ya que una presencia fantasmal comparte su conocimiento contigo. Pierdes esta competencia al usar este rasgo para elegir una competencia diferente que no tienes.

Lamentos de la Tumba

Rasgo del Fantasma de nivel 3

A medida que empujas a alguien más hacia la tumba, puede canalizar el poder de la muerte para dañar a otra persona también. Inmediatamente después de infligir tu daño de Ataque Furtivo a una criatura en tu turno, puedes seleccionar una segunda criatura que puedas ver a 30 pies o menos de la primera criatura. Tira la mitad de dados de Ataque Furtivo para tu nivel (redondeando ha-

Nikki Dawes

cia arriba), y la segunda criatura recibe un daño necrótico igual al total de la tirada, mientras los lamentos de los muertos suenan a su alrededor por un momento.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Fichas de los Difuntos

Rasgo del Fantasma de nivel 9

Cuando una vida termina en tu presencia, puedes arrebatarle una ficha al alma que se va, una astilla de su esencia vital que toma forma física: como reacción cuando una criatura que puedes ver muere a 30 pies o menos de ti, puedes abrir tu mano libre y hacer que aparezca una pequeña baratija, una baratija del alma. El DM determina la forma de la baratija o te hace tirar en la tabla de Baratijas en el Manual del Jugador para generarla.

Puedes tener un número máximo de baratijas de alma igual a tu bonificador por competencia, y no puedes crear una mientras estás en tu máximo.

Puedes usar baratijas del alma de las siguientes maneras:

- Mientras tengas una baratija de alma en tu persona, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra muerte y las tiradas de salvación de Constitución, ya que tu vitalidad se ve reforzada por la esencia de vida dentro del objeto.
- Cuando infliges daño de Ataque furtivo en tu turno, puedes destruir una de tus baratijas de alma que tienes en tu persona y luego usar Lamentos de la Tumba inmediatamente, sin gastar un uso de ese rasgo.
- Como acción, puedes destruir una de tus baratijas de alma, sin importar dónde se encuentre. Cuando lo hagas, puede hacerle una pregunta al espíritu asociado con la baratija. El espíritu se te aparece y te responde en un idioma que conocía en vida. No tiene la obligación de ser sincero y responde de la manera más concisa posible, ansioso por ser libre. El espíritu sólo sabe lo que sabía en vida, según lo determina el DM.

Paso Fantasma

Rasgo del Fantasma de nivel 13

Puedes entrar parcialmente en el reino de los muertos, volviéndote como un fantasma. Como acción adicional, asumes una forma espectral. Mientras estás en esta forma, tienes una velocidad de vuelo de 10 pies, puedes levitar y las tiradas de ataque tienen desventaja contra ti. También puedes moverte a través de criaturas y objetos como si fueran terreno difícil, pero recibes 1d10 de daño de fuerza si terminas tu turno dentro de una criatura u objeto.

Permaneces en esta forma durante 10 minutos o hasta que la termines como acción adicional. Para usar este rasgo nuevamente, debes terminar un descanso largo o destruir una de tus baratijas del alma como parte de la acción adicional que usas para activar Paso Fantasma.

Nikki Dawes



Amigo de la Muerte

Rasgo del Fantasma de nivel 17

Tu asociación con la muerte se ha vuelto tan cercana que obtiene los siguientes beneficios:

- Cuando usas Lamentos de la Tumba, puedes infligir daño necrótico tanto a la primera como a la segunda criatura.
- Al final de un descanso largo, aparece una baratija del alma en tu mano si no tienes ninguna baratija del alma, ya que los espíritus de los muertos se sienten atraídos hacia ti.

Cuchillo del Alma

> También tengo la capacidad de manifestar mis pensamientos de manera que corte a las personas. A este poder lo llamo... palabras.
>
> TASHA

La mayoría de los asesinos atacan con armas físicas, y muchos ladrones y espías utilizan herramientas de ladrones para infiltrarse en lugares seguros. Por el contrario, un Cuchillo del Alma ataca y se infiltra en la mente, cortando barreras tanto físicas como psíquicas. Estos píca-



ros descubren el poder psiónico dentro de sí mismos y lo canalizan para hacer su trabajo de pícaro.
. Encuentran un empleo fácil como miembros de los gremios de ladrones, aunque a menudo son objeto de prejuicios por los pícaros que desconfían de cualquiera que use poderes mentales extraños para llevar a cabo sus negocios. La mayoría de los gobiernos también estarían felices de emplear un Cuchillo del Alma como espía.

En medio de los árboles de los bosques ancestrales en el Plano Material y en El Feywild, algunos elfos del bosque recorren el camino del Cuchillo del Alma, sirviendo como guardianes silenciosos y letales de sus bosques. En la guerra interminable entre los gith, se anima a un githzerai a convertirse en Cuchillo del Alma cuando se requiere sigilo contra el enemigo githyanki.

Como Cuchillo del Alma, tus habilidades psiónicas pueden haberte perseguido desde que eras un niño, solo revelando todo su potencial cuando experimentaste el estrés de la aventura. O puede que hayas buscado una orden solitaria de adeptos psíquicos y hayas pasado años aprendiendo cómo manifestar tu poder.

Poder Psiónico

Rasgo del Cuchillo del Alma de nivel 3

Albergas una fuente de energía psiónica dentro de ti. Esta energía está representada por tus dados de Energía Psiónica, cada uno de los cuales es un d6. Tienes tantos dados de estos como el doble de tu bonificador por competencia, y alimentan varios poderes psiónicos que tienes, que se detallan a continuación.

Algunos de tus poderes gastan el dado de Energía Psiónica que usan, como se especifica en la descripción de un poder, y no puedes usar un poder si requiere que uses un dado cuando todos tus dados están gastados. Recuperas todos los dados de Energía Psiónica gastados cuando terminas un descanso largo. Adicionalmente, como acción adicional, puedes recuperar un dado de Energía Psiónica gastado, pero no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, el tamaño de tus dados de Energía Psiónica aumenta: a nivel 5 (d8), nivel 11 (d10) y nivel 17 (d12).

Los siguientes poderes usan tus dados de Energía Psiónica.

Destreza Reforzada por Psiónica. Cuando tu entrenamiento no psiónico te falla, tu poder psiónico puede ayudarte: si fallas en una prueba de característica usando una habilidad o herramienta con la que eres competente, puedes tirar un dado de Energía Psiónica y sumar el número obtenido a la prueba, lo que podría convertir el fracaso en éxito. Gastas el dado solo si la tirada tiene éxito.

Susurros Psíquicos. Puede establecer una comunicación telepática entre los demás y tú, perfecta para una infiltración silenciosa. Como acción, elige una o más criaturas que puedas ver, hasta un máximo igual a tu bonificador por competencia, y luego tira un dado de Energía Psiónica. Durante un número de horas igual al número obtenido, las criaturas elegidas pueden hablar telepáticamente contigo y tú puedes hablar telepáticamente con ellas. Para enviar o recibir un mensaje (no se requiere ninguna acción), tú y la otra criatura deben estar a menos de 1 milla el uno del otro. Una criatura no puede usar esta telepatía si no puede hablar ningún idioma, y una criatura puede finalizar la conexión telepática en cualquier momento (no se requiere ninguna acción). Tú y la criatura no necesitan hablar un idioma común para entenderse.

La primera vez que usas este poder después de cada descanso largo, no gastas el dado de Energía Psiónica. Todas las demás veces que usas el poder, gastas el dado.

Espadas Psíquicas

Rasgo del Cuchillo del Alma de nivel 3

Puedes manifestar tu poder psiónico como brillantes hojas de energía psíquica. Cada vez que realices la acción de Ataque, puedes manifestar una hoja psíquica de tu mano libre y hacer el ataque con esa hoja. Esta espada mágica es un arma cuerpo a cuerpo sencilla con las propiedades sutil y arrojadiza. Tiene un alcance normal de 60 pies y no tiene un alcance largo, y si impactas, causa daño psíquico igual a 1d6 más el modificador de característica que usaste para la tirada de ataque. La hoja desaparece inmediatamente después de que impacta o falla su objetivo, y no deja ninguna marca en su objetivo si inflige daño.

Después de atacar con la hoja, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo o con arma a distancia con una segunda espada psíquica como acción adicional en el mismo turno, siempre que tu otra mano esté libre para crearla. El dado de daño de este ataque adicional es 1d4, en lugar de 1d6.

Nikki Dawes

Hojas de Alma

Rasgo del Cuchillo del Alma de nivel 9

Tus espadas psíquicas ahora son una expresión de tu alma impregnada de psiónica, lo que te otorga estos poderes que usan tus dados de Energía Psiónica:

Impactos Dirigidos. Si haces una tirada de ataque con tus Espadas Psíquicas y fallas al objetivo, puedes tirar un dado de Energía Psiónica y sumar el número obtenido a la tirada de ataque. Si esto hace que el ataque impacte, gastas el dado de Energía Psiónica.

Teletransportación Psíquica. Como acción adicional, manifiestas una de tus Espadas Psíquicas, gastas un dado de Energía Psiónica y lo tiras, y lanzas la cuchilla a un espacio desocupado que puedas ver, hasta tantos pies de distancia como 10 veces el número obtenido. Luego te teletransportas a ese espacio y la hoja desaparece.

Velo Psíquico

Rasgo del Cuchillo del Alma de nivel 13

Puedes tejer un velo de estática psíquica para enmascararte. Como acción, puedes volverse invisible mágicamente, junto con cualquier cosa que estés vistiendo o llevando, durante 1 hora o hasta que descartes este efecto (no requiere una acción). Esta invisibilidad termina antes de tiempo inmediatamente después de que infliges daño a una criatura u obligas a una criatura a hacer una tirada de salvación.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a utilizar este rasgo.

Desgarrar la Mente

Rasgo del Cuchillo del Alma de nivel 17

Puedes barrer tus Espadas Psíquicas directamente a través de la mente de una criatura. Cuando usas tus Espadas Psíquicas para infligir daño de Ataque Furtivo a una criatura, puedes forzar a ese objetivo a hacer una tirada de salvación de Sabiduría (CD igual a 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador por Destreza). Si la salvación falla, el objetivo queda aturdido durante 1 minuto. El objetivo aturdido puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes tres dados de Energía Psiónica para usarlo nuevamente.

Dotes

Las nuevas dotes se presentan aquí en orden alfabético para los grupos que las utilizan.

Adepto Metamágico

Requisitos: rasgo Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto

Has aprendido a ejercer tu voluntad en tus conjuros para alterar su funcionamiento:

- Aprendes dos opciones de Metamagia de tu elección de la clase de hechicero. Puedes usar solo una opción de Metamagia en un conjuro cuando lo lanzas, a menos que la opción diga lo contrario. Cada vez que alcances un nivel que otorgue el rasgo Mejora de Característica, puedes reemplazar una de estas opciones de Metamagia por otra de la clase hechicero.
- Obtienes 2 puntos de hechicería para gastarlos en Metamagia (estos puntos se suman a cualquier punto de hechicería que tengas de otra fuente, pero solo se pueden usar en Metamagia). Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso largo.

Adepto Sobrenatural

Requisitos: rasgo Lanzamiento de Conjuros o Magia del Pacto

Al estudiar el conocimiento oculto, has desbloqueado el poder sobrenatural dentro de ti: aprendes una opción de Invocación Sobrenatural de tu elección de la clase de brujo. Si la invocación tiene un requisito de algún tipo, puedes elegir esa invocación solo si es un brujo que cumple con el requisito.

Cada vez que ganes un nivel, puedes reemplazar la invocación con otra de la clase brujo.

Artífice Iniciado

Has aprendido algo de la inventiva de un artífice:

- Aprendes un truco de tu elección de la lista de conjuros de artífice, y aprendes un conjuro de nivel 1 de tu elección de esa lista. La inteligencia es tu aptitud mágica para estos conjuros.
- Puedes lanzar el conjuro de nivel 1 de esta dote sin un espacio de conjuro, y debes terminar un descanso largo antes de poder lanzarlo de esta manera nuevamente. También puedes lanzar el conjuro usando cualquier espacio de conjuros que tengas.
- Ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección, y puedes usar ese tipo de herramienta como un canalizador mágico para cualquier conjuro que lances que use Inteligencia como su aptitud mágica.

Chef

El tiempo dedicado a dominar las artes culinarias ha valido la pena, otorgándole los siguientes beneficios:



- Tu puntuación de Constitución o Sabiduría aumenta en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia con los útiles de cocinero si aún no la tienes.
- Como parte de un descanso corto, puedes cocinar alimentos especiales, siempre que tenga los ingredientes y los útiles de cocinero a mano. Puedes preparar suficiente de esta comida para un número de criaturas igual a 4 + tu bonificador por competencia. Al final del descanso corto, cualquier criatura que coma la comida y gaste uno o más Dados de Golpe para recuperar puntos de golpe recupera 1d8 puntos de golpe adicionales.
- Con una hora de trabajo o al finalizar un descanso largo, puedes cocinar una cantidad de golosinas igual a su bonificador por competencia. Estas golosinas especiales duran 8 horas después de preparadas. Una criatura puede usar una acción adicional para comer una de esas golosinas y obtener puntos de golpe temporales equivalentes a tu bonificador por competencia.

Brian Valeza

Degollador

Has aprendido dónde cortar para obtener los mejores resultados, otorgándote los siguientes beneficios:

- Tu puntuación de Fuerza o Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20.
- Una vez por turno, cuando impactas a una criatura con un ataque que inflige daño cortante, puedes reducir la velocidad del objetivo en 10 pies hasta el comienzo de tu siguiente turno.
- Cuando haces un golpe crítico que inflige daño cortante a una criatura, la hieres gravemente. Hasta el comienzo de tu próximo turno, el objetivo tiene desventaja en todas las tiradas de ataque.

Envenenador

Puedes preparar e inyectar venenos mortales, otorgándote los siguientes beneficios:

- Cuando haces una tirada de daño que inflige daño por veneno, ignoras la resistencia al daño por veneno.
- Puedes aplicar veneno a un arma o munición como acción adicional, en lugar de una acción.
- Ganas competencia con los útiles de envenenador si aún no la tienes. Con una hora de trabajo usando útiles de envenenador y gastando 50 po en materiales, puedes crear una cantidad de dosis de veneno potente igual a tu bonificador por competencia. Una vez aplicado a un arma o munición, el veneno retiene su potencia durante 1 minuto o hasta que impactas con el arma o la munición. Cuando una criatura recibe daño del arma revestida o munición, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o sufrir 2d8 de daño de veneno y quedar envenenada hasta el final de tu siguiente turno.

Experto en Habilidades

Has perfeccionado tu competencia con habilidades particulares, lo que te otorga los siguientes beneficios:

- Aumentas una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- Elige una habilidad en la que seas competente. Obtienes pericia con esa habilidad, lo que significa que tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas con ella. La habilidad que elijas debe ser una que aún no se beneficie de un rasgo, como Pericia, que duplique tu bonificador por competencia.

Iniciado en el Combate

Requisitos: competencia con un arma marcial

Tu entrenamiento marcial te ha ayudado a desarrollar un estilo particular de combate. Como resultado, aprendes una opción de Estilo de Combate de tu elección de la clase de guerrero. Si ya tienes un estilo, el que elijas debe ser diferente.

Cada vez que alcances un nivel que otorgue el rasgo Mejora de Característica, puedes reemplazar el estilo de combate de esta dote con otro de la clase de guerrero que no tengas.

Zoltan Boros

Perforador

Has logrado una precisión penetrante en combate, otorgándote los siguientes beneficios:

- Tu puntuación de Fuerza o Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20.
- Una vez por turno, cuando impactas a una criatura con un ataque que inflige daño penetrante, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del ataque y debes usar la nueva tirada.
- Cuando haces un golpe crítico que inflige daño perforante a una criatura, puedes lanzar un dado de daño adicional para determinar el daño perforante adicional que recibe el objetivo.

Pistolero

Tienes una mano rápida y un buen ojo al emplear armas de fuego, lo que te otorga los siguientes beneficios:

- Tu puntuación de Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia con armas de fuego (consulta "Armas de fuego" en la Guía del Dungeon Master).
- Ignoras la propiedad de munición de las armas de fuego.
- Estar a 5 pies de una criatura hostil no impone desventaja en tus tiradas de ataque a distancia.

Telequinético

Aprendes a mover cosas con tu mente, otorgándote los siguientes beneficios:

- Tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma aumenta en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes el truco mano de mago. Puedes lanzarlo sin componentes verbales o somáticos, y puedes hacer invisible la mano espectral. Si ya conoces este conjuro, su alcance aumenta en 30 pies cuando lo lanzas. Su aptitud mágica es la habilidad aumentada por esta dote.
- Como acción adicional, puedes intentar empujar telequinéticamente a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Cuando lo hagas, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 8 + tu bonificador por competencia + el modificador de característica de la puntuación aumentada por esta dote) o ser movido 5 pies hacia ti o lejos de ti. Una criatura puede fallar voluntariamente en esta salvación.

Telépata

Despiertas la capacidad de conectarte mentalmente con los demás, otorgándote los siguientes beneficios:

- Tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma aumenta en 1, hasta un máximo de 20.
- Puedes hablar telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti. Tus expresiones telepáticas están en un idioma que conoces, y la criatura solo te entiende si conoce ese idioma. Tu comunicación no le da a la criatura la capacidad de responderte telepáticamente.

- Puedes lanzar el conjuro detectar pensamientos, que no requiere ningún espacio de conjuro ni componentes, y debes terminar un descanso largo antes de poder lanzarlo de esta manera nuevamente. Tu aptitud mágica para el conjuro es la habilidad aumentada por esta dote. Si tienes espacios de conjuro de nivel 2 o superiores, puedes lanzar este conjuro con ellos.

Tocado por las Sombras

Tu exposición a la magia del Shadowfell (Páramo Sombrío) te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios:

- Tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma aumenta en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes el conjuro invisibilidad y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela de magia de ilusión o nigromancia. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros sin gastar un espacio de conjuro. Una vez que lances cualquiera de estos conjuros de esta manera, no podrás volver a lanzar ese conjuro de esta forma hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzar estos conjuros usando espacios de conjuros que tengas del nivel apropiado. La aptitud mágica de los conjuros es la característica aumentada por esta dote.

Tocado por lo Feérico

Tu exposición a la magia del Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios:

- Tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma aumenta en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes el conjuro paso brumoso y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela de magia de adivinación o encantamiento. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros sin gastar un espacio de conjuro. Una vez que lances cualquiera de estos conjuros de esta manera, no podrás volver a lanzar ese conjuro de esta forma hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzar estos conjuros usando espacios de conjuros que tengas del nivel apropiado. La aptitud mágica de los conjuros es la característica aumentada por esta dote.

Triturador

Tienes experiencia en el arte de aplastar a tus enemigos, otorgándote los siguientes beneficios:

- Tu puntuación de Fuerza o Constitución aumenta en 1, hasta un máximo de 20.
- Una vez por turno, cuando impactas a una criatura con un ataque que inflige un daño contundente, puedes moverla 5 pies a un espacio desocupado, siempre que el objetivo no sea más de una categoría de tamaño más grande que tú.
- Cuando haces un golpe crítico que inflige daño contundente a una criatura, las tiradas de ataque contra esa criatura se realizan con ventaja hasta el comienzo de tu siguiente turno.





Un grupo de magos se juramenta ante su patrona, Tasha, la Reina Bruja.

Capítulo 2

Patrones de Grupo

Cada grupo de aventureros está unido por las misiones en las que se embarca y por los peligros que sus miembros enfrentan juntos. Este capítulo ofrece otra forma de unir a tu grupo: un patrón de grupo. Estos patrocinadores proporcionan un fuerte elemento vinculante: un individuo o una organización que une a un grupo como un equipo al servicio de un propósito mayor. Un patrón de grupo puede ayudar a establecer el tono de toda la campaña de tu grupo. Por ejemplo, es probable que un grupo cuyo patrón sea una institución académica tenga una historia muy diferente a la de un grupo que sirve a un ejército. Un patrón puede influir en las relaciones de los personajes, sus historias de fondo y los tipos de peligros que enfrentan.

Durante la creación del personaje, cada jugador tiene la oportunidad de tejer conexiones entre su personaje y los demás miembros de tu grupo. En lugar de (o además de) crear una red de relaciones establecidas, los jugadores pueden trabajar con el DM para elegir un patrón de grupo. Y si estás interesado en ser tu propio patrón, consulta la sección “Ser tu Propio Patrón” al final del capítulo.

Cómo Funcionan los Patrones

Las siguientes secciones presentan varias opciones de patrones grupales. La descripción de cada patrón proporciona una descripción general de los tipos de organizaciones que representa el patrón del grupo, las ventajas de ser miembro y las misiones que el patrón anima a emprender a los aventureros.

Con el aporte de tu DM, puedes personalizar estos patrones para reflejar establecimientos específicos en el mundo de tu campaña o para que sirvan como una plataforma de lanzamiento adaptada a las organizaciones de tu diseño. Por ejemplo, el patrón del grupo del gremio podría representar a los Arpistas o los Zhentarim de los Reinos Olvidados, el Gremio de Aventureros del Acantilado en Eberron, o una liga casera de guardias de caravanas. O quizás un sindicato criminal, una fuerza militar u otra categoría de patrón encajan mejor con los objetivos del grupo. Elijan y personalicen el patrón de grupo que mejor se adapte a su grupo y los tipos de aventuras que desean explorar.

Ayuda Grupal

Tener un patrón de grupo le da a un grupo de aventureros un propósito común, que inspira una mejor coordinación en forma de orientación y aliento. Como resultado de esta unidad, cada miembro del grupo puede otorgar ventaja a una prueba de característica, una tirada de ataque o una tirada de salvación de otro miembro del grupo. Para otorgar ventaja de esta manera, un personaje y el objetivo elegido deben poder verse u oírse entre sí, y ninguno puede estar incapacitado. Una vez que un miembro del grupo otorga esta ventaja, ese individuo no puede volver a hacerlo hasta que termine un descanso largo.

Beneficios

Un patrón de grupo ofrece a tu grupo una serie de beneficios por su servicio. Estos van desde acuerdos comerciales estándar, como un salario fijo y acceso a instalaciones para el personal, hasta beneficios extraordinarios, como audiencias con figuras poderosas o excepciones a ciertas leyes. Los beneficios específicos se presentan en la descripción de cada patrón del grupo.

El DM no debe sentirse limitado a proporcionar solo los beneficios que se indican en la descripción de cada patrón de grupo. Los patrones dan acceso a un grupo a soluciones y apoyo que de otra manera no tendrían, y un patrón puede usar sus variados recursos para guiar a sus agentes o prepararlos para aventuras mayores.

Misiones

El patrón de tu grupo ocasionalmente les ofrece una misión, una tarea que proporciona un trampolín para la aventura. Por supuesto, depende de ti como responder a las demandas de tu patrón, y pueden desenvolverse historias interesantes si decides rechazar una misión.

Un patrón que no intervenga puede motivar significativamente a tu grupo. Tal vez busquen aventuras basadas en lo que agrada a su patrón, posiblemente ganando estatus y recompensas dentro de su organización. Una academia, por ejemplo, puede que no organice misiones particulares, por lo que buscan artefactos antiguos sabiendo que su patrón los recompensará por traerlos de regreso. Tienen la libertad de trazar su propio destino, mientras dejan que el patrón dé forma a la naturaleza de su grupo y las aventuras que emprenden.

Patrones de Ejemplo

Estos son algunos de los patrones más probables de un grupo de aventureros. Presentados en orden alfabético, estos patrones pueden servirte de inspiración para crear tus propios patrones:

Academia	Orden Religiosa
Aristócrata	Ser Antiguo
Fuerza Militar	Sindicato Criminal
Gremio	Soberano

Academia

> “Para todos los magos novatos que piensan en el entrenamiento mágico, consideren seriamente la posibilidad de ser aprendices. Conozco liches que todavía están pagando los préstamos de la academia “.
>
> TASHA

Los misterios del mundo son innumerables, pero los persiguen con vigor. Como operativos de una academia, buscan desentrañar los secretos de la existencia y los acertijos más profundos que hay más allá.

Robson Michel

En su trabajo, se codean con los más sabios del país, viajan a lugares de los que se habla en los mitos y descubren verdades más allá de la imaginación. Al negar la ignorancia, persiguen visiones maravillosas y descubren sin cesar nuevos hechos. Criaturas desconocidas, muertos codiciosos y rivales celosos obstaculizan su trabajo, pero en la búsqueda del conocimiento, ningún riesgo es demasiado grande.

Tipos de Academias

Cualquier grupo de eruditos y buscadores de la verdad puede funcionar como una academia. Generalmente, una academia une una red de personas instruidas, lo que les permite compartir sus conocimientos, promover su investigación y apoyar objetivos comunes. Transmitir sabiduría a la próxima generación es parte del mandato de una academia, pero los miembros encuentran oportunidades para emprender expediciones de investigación lejanas; después de todo, no se puede aprender todo en las bibliotecas. El enfoque de una academia puede ser amplio o singular, artístico o científico, mundano o mágico. Para cada tema con posibilidades inexploradas, una academia busca sondear sus profundidades o elevar su estudio.

Tiren o elijan de la tabla Tipo de Academia para determinar la institución con la que están alineados.

Tipo de Academia

d6	Tipos de Academias
1	**Internado**. Los estudiantes y el profesorado disfrutan de una relación familiar en un campus autónomo.
2	**Enclave Arcano**. Unidos por la erudición mágica de vanguardia, los residentes del enclave están ávidos de secretos, reactivos y temas.
3	**Monasterio Secreto**. Los secretos eternos siguen siendo el foco de la contemplación y el entrenamiento riguroso en este sitio.
4	**Instituto de Élite**. Esta despiadada facultad de ciencias o artes sólo acepta la crème de la crème de la sociedad y el talento.
5	**Bóveda de Secretos**. Esta conspiración se esfuerza por mantener o erradicar todo conocimiento de una verdad específica.
6	**Museo de los Sueños**. La comunicación mágica o los paisajes oníricos compartidos conectan una red de especialistas de amplio espectro.

Beneficios de la Academia

Con una academia como patrón de tu grupo, obtienen los siguientes beneficios.

Compensación. La academia paga por el trabajo que hacen en su nombre. La naturaleza de su empleo influye en su compensación. En promedio, la academia paga a cada miembro de su grupo 1 po por día, o lo suficiente para mantener un estilo de vida modesto. Alternativamente, reciben una recompensa (al menos 250 po) por cada artefacto o descubrimiento relevante que traigan de sus aventuras y donen a la academia.



Documentación. Cada miembro de su grupo tiene una identificación que indica su afiliación con la academia. Esta asociación tiene influencia en los círculos académicos o artísticos. La academia también asegura documentación, cartas de presentación y documentos de viaje si su trabajo los requiere. Dichos documentos les otorgan un estatus especial, como el acceso a regiones prohibidas o una posición neutral en áreas asediadas. Sin embargo, tal identificación no siempre es una bendición. En una tierra frecuentemente saqueada por extranjeros, sus documentos podrían marcarlos como nada más que saqueadores agrandados para algunos.

Investigación. La investigación es parte del trabajo de su grupo, pero su patrón también tiene abundantes recursos para facilitar tales esfuerzos. Pueden pedir un favor para delegar el trabajo de investigación del conocimiento (una actividad entre aventuras descrita en el Manual del Jugador y La Guía de Xanathar para Todo) a un colega, contacto, bibliotecario o asistente de investigación. Son responsables de cubrir los gastos incurridos como parte de esta investigación y el DM determina su éxito o fracaso.

Recursos. Las academias albergan bibliotecas, museos, repositorios de registros e instalaciones de capacitación, y pueden usarlos para promover su trabajo. Pueden pedir un favor a los miembros de la facultad para acceder a recursos que no están disponibles para el público: reliquias peligrosas u objetos mágicos, libros de conjuros, equipo y cosas por el estilo. Además, pueden consultar con el profesorado de su academia como expertos en varios campos.

Entrenamiento. Debido a que están asociados con la academia, reciben un descuento en cualquier educación que deseen seguir. Cuando se someten a un entrenamiento como una actividad entre aventuras (como se describe en el Manual del Jugador o La Guía de Xanathar para Todo), pagan la mitad del costo normal, asumiendo que la academia imparte esa materia. También se ofrece capacitación en idiomas, instrumentos musicales y otras herramientas, a discreción del DM. Adicionalmente, pueden adquirir competencia en las habilidades Conocimiento Arcano, Historia, Naturaleza o Religión por este método, como si estuvieran aprendiendo un idioma. Un personaje puede aprender solo una de estas habilidades de esta manera.

Contacto en la Academia

La autonomía que tienen para elegir sus misiones y la frecuencia con la que se espera que actúen en nombre de la academia depende en gran medida de su lugar en la jerarquía de la institución. Como estudiantes, profesores nuevos o personal de apoyo, ayudan en el trabajo de un profesor experimentado o de todo el departamento. Si están más avanzados en sus carreras, tienen sus propios objetivos y asistentes, pero aún asumen misiones para promover los objetivos de estimados expertos, decanos o la academia en su conjunto. En cualquiera de estos casos, un contacto específico gestiona su relación con la academia.

Tiren o elijan de la tabla de Contacto en la Academia para determinar quién administra la relación entre ustedes y la academia.

Contacto en la Academia

d6	Contacto
1	**Funcionario Agobiado**. Una secretaria desinteresada les transmite correspondencia escrita de un miembro de la facultad excepcionalmente ocupado o distante.
2	**Instructor Célebre**. A pesar de su multitud de ambiciosos asistentes, un investigador famoso los considera sus alumnos estrella.
3	**Accesorio Envejecido**. Un bibliotecario fantásticamente anciano y que se presumía fallecido les da asignaciones del mostrador de circulación que nunca abandona.
4	**Turista Enamorado**. Un erudito visitante conversador percibe todos sus informes y descubrimientos donados como un regalo personal.
5	**Fragmento Espectral**. Una pieza encantada de la colección de la academia les obliga a completar su investigación secreta.
6	**Observador Distante**. Un patrón misterioso fomenta su investigación desde lejos para evitar alertar a las fuerzas nefastas incrustadas en la burocracia de la academia.

Factótums de la Academia

Si tienen una academia como patrón, es probable que estén involucrados en una búsqueda académica o apoyen a alguien que lo esté. Consideren ser un estudiante prometedor o un nuevo miembro de la facultad. Si bien tienen una carga de cursos modesta que manejan detrás de escena (o usando cualquiera de una variedad de actividades entre aventuras), sus intereses principales incluyen ayudar a su contacto en su investigación. Alternativamente, pueden trabajar para promover los esfuerzos de la academia de otra manera, quizás relacionada con la seguridad o la financiación.

La tabla de Roles de Factótum de la Academia proporciona sugerencias para las funciones que realizan dentro de una academia y el trasfondo asociado con frecuencia con cada rol.

Roles de Factótum de la Academia

Rol	Trasfondos
Estudiante	Acólito, Artesano Gremial, Noble, Salvaje, Erudito, Huérfano
Conserje	Charlatán, Ermitaño, Salvaje, Soldado, Huérfano
Profesor	Acólito, Animador, Héroe del Pueblo, Noble, Erudito
Investigador	Acólito, Charlatán, Artesano Gremial, Ermitaño, Erudito
Financiador	Charlatán, Criminal, Noble, Marinero, Huérfano
Orador Experto	Cualquiera

Brian Valeza

Misiones de la Academia

El enfoque de su estudio y la investigación de la academia definen las misiones que emprenden. Los académicos luchan por mantenerse un paso por delante de sus rivales académicos, lo que hace que muchos de ellos sospechen de otros intelectuales, incluso volviéndose hostiles. Más allá de los rivales dentro de su propia profesión, los académicos enfrentan desafíos de sus campos (ya sean miembros de civilizaciones perdidas o seres mágicos) o antiintelectuales sospechosos. No todo el mundo quiere ser objeto de un escrutinio académico o piensa que resolver los misterios del mundo es importante o deseable.

La tabla Misiones de la Academia presenta algunos de los tipos de esfuerzos que su trabajo o estudios les llevan a emprender.

Misiones de la Academia

d6	Misión
1	**Zoología Aberrante**. Emprenden expediciones para documentar, capturar y explicar seres contrarios al orden natural.
2	**Arcanodinámica**. Investigan las formas en que la magia sustenta la existencia, exploran sus flujos y buscan formas de aprovechar sus nexos.
3	**Historia Prohibida**. Revelan las verdades perdidas de las edades más oscuras del mundo, siguiendo la historia de épocas deliberadamente ocultas o tabú.
4	**Criptogeografía**. Buscan pruebas de una tierra oculta o de que el mundo no está estructurado como se supone comúnmente.
5	**Anticuarianismo Restaurador**. Rastrean pistas que conducen a artefactos saqueados y luego los devuelven a sus legítimos dueños.
6	**Divinidad Evolutiva**. Se atreven a explorar lo que ningún mortal debería saber: los orígenes de la divinidad.

Aristócrata

Hay un dicho de los Reinos Bandidos que me estoy olvidando, algo así como "los que se frotan contra el dinero están más cerca cuando vienen los cobradores".

No recuerdo los detalles, pero parece aplicable aquí.

TASHA

Tu grupo sirve al placer de un miembro de la nobleza. Motivado por el dinero, el poder y la política, tu patrón usa a tu grupo para promover su agenda sin ensuciarse las manos, o tal vez los envíe a los palacios de sus enemigos como enviados de paz. A cambio de lealtad y discreción, su patrón es un poderoso aliado cuyo favor otorga mucho más que el oro.

Tipos de Aristócratas

Desde los jefes de intrigantes familias de comerciantes hasta hechiceras-reinas inmortales, cada miembro de la aristocracia posee una medida de riqueza y poder, y desean más. Los gobernantes de una baronía podrían tener dificultades para recuperar la influencia que alguna vez tuvieron, mientras que el nuevo jefe de una dinastía empresarial podría tratar de catapultar sus fortunas a nuevas alturas. Al alinearse con tales patrones, pueden beneficiarse enormemente de los frutos de su ambición.

Tiren o elijan de la tabla Tipos de Aristócratas para determinar a qué tipo de noble sirven.



Robson Michel

Tipos de Aristócratas

d6	Aristócratas
1	**Señor Local**. Convencido de que el poder y el prestigio están a la vuelta de la esquina, este señor menor aprovecha cada oportunidad para ascender en las filas.
2	**Mente Maestra Comerciante**. La reputación, la riqueza y el poder son lo mismo para el jefe de familia con participaciones comerciales en todo el mundo.
3	**Príncipe Nómada**. Nada es más atractivo para este príncipe que un tesoro. Su caravana de mercaderes en expansión se arrastra detrás de su palanquín hasta donde alcanza la vista.
4	**Distribuidor Doble**. El líder de una familia noble se ha vuelto contra su nación, oponiéndose secretamente a su señor por razones éticas o de beneficio personal.

d6	Aristócratas
5	**Emprendedor Ambicioso**. Heredero único de una vasta fortuna, este emprendedor busca aliados para expandir su riqueza en un nuevo negocio en el escenario internacional, global o planar.
6	**Futuro Gobernante**. Este joven noble está destinado a gobernar, pero actualmente sus caprichos son volubles y peligrosos.

Beneficios del Aristócrata

Con un aristócrata como patrón de su grupo, obtienen los siguientes beneficios.

Gastos. Su patrón les reembolsa los gastos extraordinarios incurridos como parte de su trabajo. Deben contabilizar sus gastos y deben explicar cualquier gasto extraordinario, pero los viajes de rutina, el equipo ordinario y los servicios básicos no atraen una segunda mirada.

Immunidad. Mientras permanezcan en la buena disposición del aristócrata, serán casi inmunes al enjuiciamiento según las leyes dentro de la esfera de influencia del aristócrata. Cuando cumplen con sus órdenes, tiene un gran margen de maniobra en la forma en que eligen hacerlo, y la ley no es un obstáculo. Sin embargo, cometer delitos graves, especialmente si no están relacionados o son innecesarios para el trabajo asignado, es una forma segura de caer en desgracia con su patrón.

Lujo. Su patrón se digna recibirlos en su casa o en otro alojamiento de lujo por un breve período como recompensa por un trabajo bien hecho. Por lo general, esta estadía no dura más de dos semanas por año, durante las cuales mantienen un estilo de vida aristocrático sin costo alguno. Deben defender el lugar si es necesario, pero en gran medida tienen tiempo para relajarse como quieran. Sin embargo, los huéspedes pobres (o francamente destructivos) rara vez reciben invitaciones para quedarse nuevamente.

Salario. Su empleo con un patrón aristocrático genera un ingreso de 1 po por día, o lo suficiente para mantener un estilo de vida modesto. A discreción del DM, su salario aumenta o disminuye según la naturaleza del aristócrata, el tipo de trabajo y la duración de su empleo.

Contacto Aristócrata

Aparte de algunas excepciones, los aristócratas prefieren que otra persona se encargue de la comunicación con la ayuda contratada. Como resultado, se comunican con un intermediario que actúa en sus tratos con su patrón.

Tiren o elijan de la tabla Contacto Aristócrata para determinar quién actúa como representante de su patrón.

Contacto Aristócrata

d6	Contacto
1	**Contacto Común**. Un sirviente con ambiciones de un título trabaja como intermediario para su patrón.
2	**Profesional**. Un sensato consejero o gerente del negocio de su patrón les indica cómo mantener a salvo a su empleador imprudente.
3	**Pacificador Familiar**. Un aristócrata ingenuo designado por su patrón quiere su ayuda para mantener la paz entre los miembros rebeldes de la familia, lo cual no es la prioridad de su patrón.
4	**Conexión Íntima**. Un confidente de nacimiento común o un amante de su patrón los guía en la creación de circunstancias para reforzar los mejores intereses de la familia noble.
5	**Informante Externo**. Un noble paria favorecido por su patrón trabaja con ustedes para defender los intereses de su familia a pesar de su exilio.
6	**Extraño Adentro**. Una entidad misteriosa manipula la fortuna de una familia noble. A través de su patrón, los emplea para ayudar a guiar a la familia elegida a lo largo de un recorrido de siglos.

Retenedores Aristócratas

Los aristócratas buscan agentes para perseguir agendas comerciales, políticas, criminales o personales. A cambio, puedes servir a un aristócrata simplemente por el salario o para obtener acceso a herramientas, información o influencia política en particular. O podrías ser un miembro menor de la familia, del que se espera que cumpla la voluntad de los líderes familiares. Independientemente de tus habilidades o posición social, los patrones aristocráticos con suficiente previsión e imaginación encuentran un uso para agentes de cualquier trasfondo.

La tabla Roles de Retenedores Aristócratas sugiere una variedad de roles que podrías desempeñar en la agenda de un aristócrata y el trasfondo asociado con frecuencia con cada rol.

Roles de Retenedores Aristócratas

Rol	Trasfondos
Consejero	Acólito, Charlatán, Héroe del Pueblo, Ermitaño, Erudito
Escolta	Criminal, Héroe del Pueblo, Noble, Salvaje, Soldado
Informante	Charlatán, Criminal, Animador, Marinero, Huérfano
Personal Interno	Animador, Artesano Gremial, Marinero, Soldado, Huérfano
Mensajero	Charlatán, Animador, Salvaje, Marinero, Huérfano
Vástago de la familia	Cualquiera

Misiones de Aristócratas

Una misiva de su patrón ofrece un tipo diferente de misión cada vez. Para una misión, actúan como enviados durante las delicadas negociaciones comerciales; a la siguiente, les envían a caminar a través de puertos de montaña para recolectar una flor favorita para una fiesta. Los enemigos son infinitos, y el aliado de ayer podría ser el objetivo de mañana. Lo único seguro es la variedad de los caprichos de su patrón y que mañana seguramente habrá más.

La tabla Misiones de Aristócratas presenta el tipo de trabajo que podrían realizar a pedido de su patrón noble.

Misiones de Aristócratas

d6	Misión
1	**Unión Noble**. Trabajan dentro de múltiples facciones nobles para unir a familias rivales.
2	**Avance Empresarial**. Buscan y obtienen una maravilla que su patrón cree que es la clave de su fortuna financiera.
3	**Sabotear Rival**. Irrumpir en el negocio o la propiedad de una familia noble enemiga y socavar sus empresas políticas o profesionales.
4	**Linaje Perdido**. Buscan pruebas de una rama perdida de una familia noble o pruebas de que las personas no poseen un pedigrí noble.
5	**Origen de la Nobleza**. Revelan la razón secreta por la que ciertos individuos fueron elevados al estatus de noble y cómo pronto cumplirán su propósito.
6	**La Nueva Nobleza**. Recrean el evento extraordinario que otorgó a las familias nobles de hoy su posición especial, lo que permitió el surgimiento de nuevos nobles.

Fuerza Militar

Toda la maquinaria de guerra es bárbara.

En un mundo cuerdo, los conflictos se resolverían mediante concursos de magia apocalíptica o mediante peleas de remodelación de continentes entre reptiles titánicos alimentados por almas. Ya sabes, opciones razonables.

TASHA

Tu grupo sirve como un equipo de soldados en una fuerza militar más grande, una dedicada a misiones de combate u otras tareas peligrosas. Podrían ser una banda de mercenarios, una unidad de fuerzas especiales o un escuadrón de infantería regular. Quizás protejen a la gente de una nación de los monstruos o luchan batallas secretas a raíz de una guerra que supuestamente ha terminado. O la nación requiere fuerzas militares en los límites de la civilización para proteger la frontera y liderar el avance hacia un nuevo territorio.

Tipos de Fuerzas Militares

Las fuerzas militares representan una variedad de bandas organizadas de guerreros. Pueden ser los regimientos disciplinados del ejército permanente de una nación, una flota de barcos que comprende la armada de un reino o una horda devastadora de guerreros y bestias mágicas. El ejército de un reino dado podría ser una fuerza rígidamente ordenada o una multitud empapada de sangre.

Tiren o elijan de la tabla Tipos de Fuerzas Militares para determinar el tipo general de patrón militar al que prestan servicio.

Tipos de Fuerzas Militares

d6	Organización Militar
1	**Ejército Permanente**. Un ejército permanente sirve como el guardián estructurado y altamente disciplinado de una provincia o de una nación entera. Los niveles estrictos de mando garantizan la coordinación entre las ramas de la fuerza.
2	**Compañía Mercenaria**. Los mercenarios, veteranos acérrimos de numerosos conflictos, sirven a un empleador por dinero en lugar de por lealtad.
3	**Fuerza Expedicionaria**. Esta fuerza militar está lejos de casa, luchando detrás de las líneas enemigas o atacando tierras salvajes e inestables. La fuerza debe ser rápida, autosuficiente y diplomática o decidida para asegurar su supervivencia.
4	**Horda**. La horda es casi una fuerza de la naturaleza, y lo que le falta en disciplina lo compensa con ferocidad. No tiene una estructura de mando rígida, sino que funciona como una pirámide de ejércitos más pequeños. Los comandantes de la Horda deben lealtad a los líderes más fuertes por encima de ellos, hasta el señor de la guerra o caudillo.
5	**Reclutas Planares**. Esta fuerza militar lucha por las apuestas cósmicas en planos lejanos del multiverso o lucha contra la invasión extraplanar en el Plano Material. Entre los guerreros se incluyen reclutas obligados a prestar servicio en la Guerra de Sangre, forrajes esclavizados por despiadados mercenarios yugoloth o miembros de una gloriosa hueste celestial que se defiende de una incursión infernal.
6	**Guerreros del Cielo**. Esta fuerza militar consiste en criaturas aladas, emplea vuelos mágicos o navega dirigibles como una armada aérea. Las defensas tradicionales son ineficaces contra los ataques aéreos, lo que sitúa a los guerreros del cielo como una nación temible o mercenarios caros y codiciados.

Beneficios de la Fuerza Militar

Con una fuerza militar como patrón de su grupo, obtienen los siguientes beneficios.

Arsenal. Pueden comprar armas y armaduras no mágicas con un descuento del 20 por ciento en una instala-

ción asociada con su fuerza militar. Pueden comprar objetos mágicos a discreción del DM, pero no reciben ningún descuento.

Cadena de Mando. Forman parte de una jerarquía que les proporciona órdenes. Si causan problemas en su propia nación, deben responder a sus oficiales, no a las autoridades locales.

Acceso Oficial. Su rango en la fuerza militar les otorga acceso a lugares que están fuera del alcance de los civiles. Con el permiso de su comandante, pueden ingresar a campos de entrenamiento peligrosos o instalaciones militares, como el cuartel general regional de un ejército o un depósito de inteligencia ultrasecreta. También pueden solicitar que su comandante les otorgue autoridad para actuar en su nombre o proporcione acceso a expertos o líderes superiores en la cadena de mando.

Órdenes. Emprenden sus misiones bajo la dirección de un oficial al mando, que espera su absoluta obediencia. Estas misiones tienen objetivos claros y precisos que les llevarán por el camino de la aventura. En casos excepcionales, se les confían tareas abiertas que les brindan libertad de acción para interpretar órdenes.

Salario. Cada miembro de tu grupo gana un salario regular o parte del botín de la fuerza militar. La cantidad varía según su organización y su posición dentro de ella, pero como mínimo disfrutan de un estilo de vida modesto. Reciben un pequeño salario (tan solo 1 pp por día) y comida y alojamiento en una base militar. O reciben 1 po por día pero dependen de ese dinero para alojamiento y comida. Con un rango más alto viene un salario más alto. Como oficial, mantienen un estilo de vida cómodo.

Contacto en la Fuerza Militar

Su contacto principal dentro de su jerarquía es su oficial superior, la persona que les da órdenes y es responsable de su éxito o fracaso.

Tiren o elijan de la tabla Comandante para determinar quién les asigna misiones.

Comandante

d6	Oficial
1	**Veterano Probado**. Su comandante es un oficial con cicatrices de batalla que experimentó horrores en combate. Depende de algo para mitigar el dolor de sus recuerdos o heridas, desde la prosa de un escritor favorito hasta un vicio que los distrae.
2	**Capataz**. Este oficial enojado grita cada orden, los reprende por el más mínimo error y espera que fracasen en cada misión que emprendan. Esto puede ser un amor duro o simple brutalidad.
3	**Oficial Protector**. Un oficial amable no se atreve a ponerles en peligro y les recuerda constantemente que tengan cuidado.
4	**Soldado Amargo**. Su comandante guarda un profundo rencor contra los enemigos de su fuerza. Salta ante cualquier oportunidad de hacer daño a esos enemigos, incluso si eso pone a tu grupo en un riesgo terrible.
5	**Comandante Esperanzado**. Este oficial optimista sabe que una nueva era de paz se avecina en el horizonte. Solo necesitan completar estas últimas misiones, luego todo debería haber terminado.
6	**Líder Devoto**. Su comandante es una persona de profunda fe. Cree que su éxito o fracaso está enteramente en manos divinas y ustedes son los instrumentos de esa voluntad.



Eric Belisle

Enviados de la Fuerza Militar

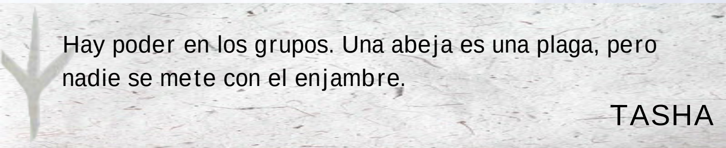
Pueden unirse a una fuerza militar por una amplia gama de razones, o el ejército tiene razones para buscarlos. Aquellos con habilidades especializadas contribuyen a una variedad de misiones, desde infiltración y operaciones místicas hasta diplomacia y estrategia. Quizás tus acciones pasadas o la voluntad de tu familia te empujen hacia el servicio militar, independientemente de si crees que eres apto para esa vida.

La tabla de Roles de Enviados de la Fuerza Militar sugiere una variedad de roles militares que podrían desempeñar y el trasfondo asociado con frecuencia con cada rol.

Roles de Enviados de la Fuerza Militar

Rol	Trasfondos
Combatiente	Criminal, Héroe del Pueblo, Salvaje, Marinero, Soldado
Estratega	Acólito, Héroe del Pueblo, Noble, Salvaje, Erudito, Soldado
Médico	Acólito, Héroe del Pueblo, ermitaño, Erudito, Soldado
Explorador	Ermitaño, Salvaje, Marinero, Soldado, Huérfano
Provocador	Acólito, Charlatán, Criminal, Animador, Noble
Espía	Cualquiera

Gremio



> Hay poder en los grupos. Una abeja es una plaga, pero nadie se mete con el enjambre.
>
> TASHA

Tu grupo tiene vínculos con un poderoso consorcio de profesionales que trabajan juntos para el beneficio mutuo. Puede que sean miembros de un gremio de este tipo desde hace mucho tiempo, que desciendan de una familia de artesanos o comerciantes de los que hayan heredado la membresía, o quizás estén trabajando para ganar la entrada por sus propios méritos. Si sirves bien a los intereses del gremio, promete cuidar de ti. Los gremios odian desperdiciar activos valiosos, después de todo, eso es simplemente un mal negocio.

Tipos de Gremio

La estructura del gremio cubre una franja de empresas comerciales, diferenciadas por su especialidad. Un conglomerado de herreros, joyeros, carpinteros, sastres, alquimistas, escribas y sabios, todos podrían organizarse como un gremio. Cualquiera que sea su oficio, estos expertos comparten contactos, intercambian recursos como materiales o herramientas y aprovechan su influencia colectiva para influir en la política en su beneficio. Alternativamente, los comerciantes y otros dueños de negocios también pueden organizarse en gremios. Los barones comerciantes que gobiernan efectivamente una ciudad o nación a través del control férreo de la economía o una red de posaderos que comparten noticias y rutas de suministro podrían representar a los patrones del gremio. Un gremio podría incluso encarnar a un grupo más siniestro, como uno que se ocupa de mercancías aterradoras como monstruos mortales, conocimiento peligroso o almas.

Tiren o elijan de la tabla Tipos de gremios para determinar el tipo general de organización en la que operan.

Tipos de Gremio

d6	Gremio
1	**Gremio de Artesanos**. Este conglomerado de artesanos reúne sus recursos e influencia para garantizar un intercambio constante de oro por sus artesanías.
2	**Consorcio de Comerciantes**. Estos empresarios no crean los productos que venden, sino que se especializan en vincular los productos a los posibles propietarios. Si no lo tienen, lo encuentran.
3	**Asociación de Hacedores de Milagros**. Los artesanos con inclinaciones mágicas de este gremio se especializan en imbuir bienes físicos con efectos mágicos. Se rumorea que pueden quitar la magia de los objetos encantados existentes y podrían estar dispuestos a comprar o intercambiar el botín de los aventureros.
4	**Cambistas**. Estos comerciantes comercian con todas las formas de moneda, actuando como banqueros, agentes de préstamos y contactos cruciales para aventureros y otras personas que tratan con grandes sumas de riqueza. Cambian monedas por piedras preciosas con la misma facilidad con que encuentran compradores para reliquias históricas y arte recuperado.
5	**Facción Filosófica**. Estas personas de ideas afines siguen enseñanzas específicas, difundiendo su experiencia a través de sus servicios y capacitación.
6	**Comerciantes de Identidad**. Estos enigmáticos comerciantes compran y venden documentos, recuerdos y los adornos de vidas vividas a fondo, vendiéndolos a quienes necesitan un nuevo comienzo definitivo.

Beneficios del Gremio

Con un gremio como patrón de su grupo, obtienen los siguientes beneficios. Estos beneficios requieren una contribución anual de 15 po pagados al gremio (reemplazando el costo de 5 po por mes para los personajes con el trasfondo de Artesano gremial). Estas cuotas financian los servicios y actividades del gremio.

Alojamientos. Pueden permanecer en el gremio de su organización. Las habitaciones son comparables a las de una posada cómoda, pero a un precio modesto (5 pp por día).

Equipo. Pueden solicitar el uso de herramientas especializadas, laboratorios, bibliotecas u otro espacio y equipo de artesanía para usar dentro del gremio. Cuando realizan una prueba de característica con un conjunto de herramientas de artesano usando el equipo del gremio, agregan el doble de su bonificador por competencia normal a la prueba.

Recursos. Pueden aprovechar los amplios contactos del gremio para localizar materiales exóticos para la elaboración, componentes de conjuros u objetos mágicos, o compradores para ellos (una actividad entre aventuras en la Guía del Dungeon Master y La Guía de Xanathar para Todo). Pueden localizar o vender objetos legales utilizando los recursos del gremio, y cualquier precio se inclina a su favor en un 10 por ciento.

Entrenamiento. El gremio conserva tutores expertos en temas pertinentes a sus intereses. Cuando realizan la actividad entre aventuras de entrenamiento (como se describe en el Manual del Jugador y La Guía de Xanathar para Todo), el entrenamiento lleva la mitad de tiempo si están estudiando un tema en el que se especializa el gremio. El DM decide si el gremio tiene tutores disponibles para un tema determinado.

Contacto en el Gremio

Incluso como miembros acreditados del gremio, no pueden simplemente acercarse al maestro del gremio y exigir su atención. Sus superiores dentro del gremio administran los contratos de trabajo, solicitan el uso de los recursos del gremio y facilitan que su grupo se ponga en contacto con las personas adecuadas para ayudarlos en sus intereses.

Tiren o elijan de la tabla Contacto del Gremio para determinar su contacto inmediato dentro del gremio.



Contacto del Gremio

d6	Contacto
1	**El Perfeccionista**. Su contacto es un creador hábil pero obsesivo consumido por la búsqueda de crear algo perfecto que defina el trabajo de su vida y asegure su legado. Pierde de vista el bien y el mal en la búsqueda de los mejores materiales y oportunidades emocionantes.
2	**Supervisor Atento**. Un representante del gremio se interesa personalmente por las tareas de su grupo. Sigue sus hazañas y conoce sus aventuras antes de que regresen para informar. A pesar de la inquietante profundidad de sus conocimientos, parece genuinamente ansioso por pastorear su trabajo.
3	**Benefactor Oculto**. Sea quien sea su contacto, no se comunican directamente. Envía mensajes a través de mensajeros o cartas. Nadie en el gremio sabe quién es el contacto, o si lo saben, no lo dirán. Independientemente, la información del contacto es buena y paga a tiempo.
4	**Mentor Exigente**. No importa qué tan bien actúen o qué tan perfectas sean sus creaciones, nada es lo suficientemente bueno para este contacto. Señala cada defecto y cada oportunidad perdida. ¿Está amargado, atacando a quienes le rodean, o reconoce su potencial y trata de empujarlos a la grandeza?
5	**Guía de Golem**. Su contacto en el gremio es el alma de un artesano muerto hace mucho tiempo que se conserva en un cuerpo autómata. Este golem es sabio y conocedor, pero tiene dificultades para comprender el paso del tiempo y el estado del mundo en comparación con su era original.
6	**Musa Caída**. Su contacto es un celestial caído. Ya sea que se arrepienta de sus transgresiones o tenga hambre de venganza, les brinda inspiración y guía divinas a ustedes y al gremio. De alguna manera, tu grupo y el gremio inspiran su esperanza de ascensión.

Representantes del Gremio

Como miembro del gremio, es posible que seas un profesional que trabaja directamente en la especialidad del gremio o cuya fortuna se alinea con los intereses del gremio. Alternativamente, puedes proporcionar al gremio servicios para los que sus miembros no son adecuados. Por ejemplo, los guardias, exploradores, negociadores y espías pueden ser útiles para un gremio, ya sea que sus intereses se encuentren en el comercio de bienes, entretenimiento o empresas más cuestionables. El hecho de que un gremio opere completamente dentro de la ley y cuán públicos sean sus intereses también influye en cuál de tus habilidades considera más valiosa.

La tabla de Roles de Representante del Gremio sugiere puestos que podrías cubrir en un gremio y el trasfondo asociado con frecuencia con cada rol.

Robson Michel

Roles de Representante del Gremio

Rol	Trasfondos
Investigador	Acólito, Animador, Artesano Gremial, Erudito
Negociador	Charlatán, Animador, Artesano Gremial, Noble, Marinero
Saboteador	Charlatán, Criminal, Artesano Gremial, Soldado, Huérfano
Guardia	Criminal, Héroe del Pueblo, Salvaje, Marinero, Soldado
Explorador	Acólito, Héroe del Pueblo, Artesano Gremial, Salvaje, Marinero
Experto	Cualquier

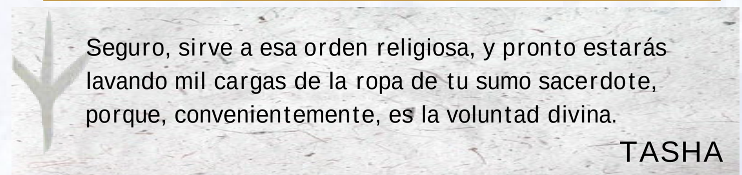
Misiones del Gremio

Como miembro del gremio, se les pide que pongan en práctica sus habilidades al servicio de la organización. Deben realizar varias tareas, ya sea en beneficio del gremio o en nombre de un cliente influyente. La competencia es feroz en el mundo de los negocios y los desafíos que presentan los rivales o las circunstancias pueden presionarlos a realizar tratos que les parezcan desagradables. La tabla Misiones del Gremio presenta algunas opciones para el tipo de trabajo que el gremio requiere de ustedes.

Misiones del Gremio

d6	Mision
1	**Entregar Bienes**. Deben entregar un pedido a un cliente o socio importante del gremio. La entrega debe llegar en una fecha límite crítica, independientemente de quién o qué intente detenerlos.
2	**Adquirir Materiales**. Su gremio requiere materiales que son raros y difíciles de conseguir, ya sea para un proyecto gremial o para un cliente que paga. Su grupo debe reunir los componentes faltantes de un lugar peligroso o de un propietario recalcitrante mientras aventajan a un rival en el premio.
3	**Eliminar a un Rival**. Un competidor ha humillado al gremio demasiadas veces, y es hora de que eso se detenga. Su grupo está encargado de asegurar que el rival nunca vuelva a oscurecer la reputación del gremio. ¿Pueden engañarlo para que caiga en desgracia permanente o deben recurrir a métodos más directos?
4	**La Obra Maestra**. Ha desaparecido una exquisita obra de arte para un cliente influyente, ya sea creada por su gremio o adquirida a través de agentes. Deben rastrear su paradero y asegurarla antes de que se acabe el tiempo y el gremio sufra una penalización.
5	**El Coleccionista**. Su gremio tiene la tarea de crear o adquirir algo maravilloso para la colección de un cliente rico pero reservado. Los miembros del gremio que anteriormente no cumplieron con esta tarea terminaron desaparecidos. El coleccionista promete devolver a sus compañeros si le proporcionan lo que el coleccionista busca, pero si fallan, pasarán a formar parte de la colección.
6	**La Factura se Vence**. Su maestro de gremio logró su posición tan alabada por medio de un trato de otro mundo. El plazo se ha vencido, y está desesperado por evitar pagar. Deben vencer lo que venga para cobrar la deuda del amo o encontrar otro pago aceptable.

Orden Religiosa



Seguro, sirve a esa orden religiosa, y pronto estarás lavando mil cargas de la ropa de tu sumo sacerdote, porque, convenientemente, es la voluntad divina.

TASHA

Tu grupo actúa al servicio de una institución religiosa. Sin embargo, el patrocinio de una orden religiosa no es simplemente una cuestión de que cada miembro de tu grupo pertenezca a la misma fe. La administración de la fe, con sus propios recursos, metas y líderes, patrocina y guía directamente sus aventuras.

Tipos de Órdenes Religiosas

No todas las órdenes religiosas representan una alianza de adoradores dedicados a los ideales piadosos. Quizás tu grupo sea un equipo de devotos que persiguen una causa para su fe, o quizás sean un grupo de cínicos que se aprovechan de una congregación adinerada. Su fe colectiva podría obligarlos a cazar monstruos malvados o evitar invasiones de otro mundo, proteger a los impotentes de la opresión o difundir las enseñanzas de su religión en una tierra hostil. O quizás sirvan a una jerarquía corrupta haciendo desaparecer silenciosamente a sus enemigos, aunque incluso los mercenarios cínicos pueden convertirse en verdaderos creyentes cuando se enfrentan a lo milagroso.

Tiren o elijan de la tabla Tipos de Órdenes Religiosas para determinar el tipo de patrón religioso al que sirven.



Tipos de Órdenes Religiosas

d6	Orden Religiosa
1	**Cazadores de Muertos Vivientes**. Esta comunidad de eruditos y cazadores de monstruos investiga laboriosamente a los muertos inquietos, los rastrea hasta sus guaridas y los hace descansar permanentemente.
2	**Eruditos Devotos**. Esta federación premia el conocimiento y los textos pertenecientes a su dios. Coleccionan libros sagrados raros y registran las historias de vida de los profetas que obraron milagros.
3	**Coleccionistas de Reliquias**. Esta orden de arqueólogos-monjes busca llenar su templo parecido a un museo con reliquias sagradas históricas.
4	**Misioneros Caritativos**. Adhiriéndose a la creencia de que la religión empodera a la civilización, esta orden viaja lejos para ayudar a los oprimidos, buscando atraer nuevos creyentes con su ejemplo virtuoso.
5	**Inquisidores Militantes**. Esta jerarquía dogmáticamente rígida busca acabar con todas las amenazas a sus creencias.
6	**Evangelistas Agoreros**. Este orden cree que el mundo está a punto de terminar. Están convencidos de que si persuaden a todos los demás de este hecho, podrían evitar la inminente perdición.

Beneficios de la Orden Religiosa

Con una orden religiosa como patrón de tu grupo, obtienen los siguientes beneficios.

Servicio Divino. En momentos de necesidad, tu grupo puede apelar a los sacerdotes de su fe en busca de ayuda mágica. Un NPC clérigo o druida de su fe que sea de un nivel suficientemente alto lanza cualquier conjuro de hasta nivel 5 en nombre de tu grupo, sin cargo. El lanzador proporciona todos los componentes materiales costosos necesarios para el conjuro, siempre y cuando demuestren su necesidad y estén en buena posición con la fe.

Equipo. Cada miembro de tu grupo tiene un símbolo sagrado o un canalizador druídico, incluso si no es necesario para lanzar conjuros. Cada uno de ustedes también tiene un libro que contiene oraciones, ritos y escrituras de su fe.

Competencias. Cada miembro de tu grupo adquiere competencia en la habilidad Religión, si el personaje aún no la tiene.

Contacto en la Orden Religiosa

Su orden establecida goza de un gran número de seguidores. Puede ser un claustro de eruditos sacerdotales que usan a tu grupo como el brazo aventurero de la organización, o tal vez una legión de paladines que recurre a la delicadeza de tu grupo cuando las espadas y los escudos fallan. Pueden recibir órdenes directamente de la entidad inmortal a la que adoran o a través de un agente terrenal, como un sumo sacerdote o un archidruida.

Tiren o elijan de la tabla de Contacto en la Orden Religiosa para determinar quién transmite mensajes hacia y desde la deidad de tu orden.

Zuzanna Wuzyk

Contacto en la Orden Religiosa

d6	Contacto
1	**Lengua de Sombra**. Un misterioso orador de su orden aconseja sus próximos pasos, pero teme ser descubierto por una poderosa fe rival.
2	**Creador Inspirado**. Un artesano talentoso transmite la voluntad de lo divino a través de canciones proféticas u obras de arte.
3	**Texto Misterioso**. La traducción gradual de un texto sagrado secreto les indica el siguiente paso de un destino divino.
4	**Inquisidor Feroz**. Un jerarca severo les dirige a limpiar la maldad de una región, de la orden o dentro de ustedes.
5	**Sanador Amado**. Un curandero famoso les guía hacia donde más les necesitarán, incluso si sus razones no son claras hasta que llegan.
6	**Voz de la Divinidad**. Los mensajes de otro mundo les dirigen a emprender misiones divinas.

Miembro de la Orden Religiosa

Su deber principal con una orden religiosa es promover el alcance de su dios. Esa obligación va desde hacer proselitismo o realizar servicios religiosos hasta imponer castigos divinos o recuperar reliquias perdidas. Más allá de eso, las necesidades de su orden varían ampliamente. Tu patrón confía en tu grupo debido a sus habilidades particulares o, quizás, porque es un capricho divino.

La tabla Roles de los Miembros de la Orden Religiosa sugiere puestos que puede llenar en un pedido y el trasfondo asociado con frecuencia con cada rol.

Roles de los Miembros de la Orden Religiosa

Rol	Trasondos
Concejal	Acólito, Héroe del Pueblo, Ermitaño, Erudito, Huérfano
Defensor	Acólito, Criminal, Héroe del Pueblo, Salvaje, Soldado
Ascético	Acólito, Animador, Ermitaño, Erudito, Soldado
Inquisidor	Acólito, Criminal, Noble, Marinero, Soldado
Emisario	Acólito, Charlatán, Animador, Noble, Marinero
Elegido	Cualquiera

Misiones de la Orden Religiosa

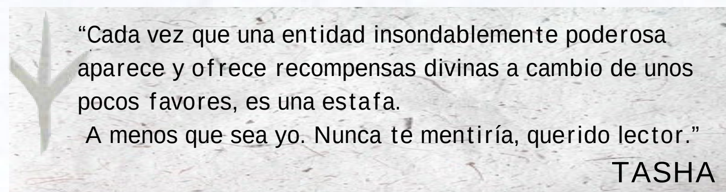
Los servicios que brindan a su orden religiosa varían según la deidad a la que sirvan y las aptitudes de su grupo. Independientemente, las órdenes religiosas enfrentan la oposición de creencias antagónicas, enemigos cuya rivalidad con su orden emula el conflicto entre sus respectivos dioses. Algunas órdenes religiosas también cazan y destruyen demonios, muertos vivientes u otros seres que consideran abominaciones, buscando librar al mundo de su influencia. Otros eliminan a los herejes, reales o imaginarios, para demostrar la primacía de su deidad.

La tabla Misiones de la Orden Religiosa presenta algunos ejemplos de cómo pueden honrar y servir a su deidad.

Misiones de la Orden Religiosa

d6	Misión
1	**Escape Seguro**. Una banda de fieles se adentró en territorio hostil a su orden. Deben encontrarlos y escoltarlos a un lugar seguro.
2	**Recuperación de Reliquias**. Buscan un símbolo perdido de la orden descubierto en un lugar peligroso o en manos de un enemigo.
3	**Caza de Culto**. Cazan una célula de fanáticos peligrosos para tu orden o los mortales en general.
4	**Peregrinación Desesperada**. Protegen a miembros de la orden mientras participan en una peregrinación que los lleva a través de tierras peligrosas.
5	**Eliminar Herejía**. Buscan la fuente de la blasfemia que se ha arraigado en la orden.
6	**Prevenir la Profecía**. Una orden rival se encuentra en la cúspide del cumplimiento de una profecía con ramificaciones mortales. Luchan por socavar su agenda blasfema.

Ser Antiguo



"Cada vez que una entidad insondablemente poderosa aparece y ofrece recompensas divinas a cambio de unos pocos favores, es una estafa.

A menos que sea yo. Nunca te mentiría, querido lector."

TASHA

Su grupo está ligado a los diseños de un ser antiguo de tremendo poder e influencia. Podrían servir como los ojos y oídos de la criatura en el mundo, llevándole información. O quizás trabajen como sus agentes directos, haciendo cumplir su voluntad. Tanto si eligieron este arreglo como si los engañó, pueden contar con los extraños recursos de su benefactor siempre que cumplan su propósito.

Tipos de Seres Antiguos

Desde inquietantes dragones hasta voces insondables que susurran desde la oscuridad, los seres ancestrales guían y empoderan a los mortales por razones inescrutables. La relación que tu grupo tiene con su patrón puede ser un intercambio claramente definido o puede ser incierto o contundente. Cualquiera que sea la naturaleza del ser, siempre que tu grupo cumpla su rol, el ser ofrece recompensas.

Tiren o elijan de la tabla de Seres Ancestrales para determinar a qué ser sirve tu grupo.

Ser Antiguo

d6	Ser Antiguo
1	**Dragón Anciano**. Un dragón anciano busca conocimiento o poder. Desea acumular mayor riqueza para su tesoro, y sus ambiciones se expanden con el pasar de los años.
2	**Liche**. Un lanzador de conjuros muerto viviente de inmenso poder emplea a su grupo. Sus intereses son extrañamente diversos y aparentemente benignos. ¿Quizás no es tan malvado como sugiere la sabiduría aventurera convencional?
3	**Infernal Atado**. Este infernal está atado a un lugar, ya sea en su verdadera forma o como un espíritu poseedor. Ya sea atrapado en un círculo irrompible de sellos vinculantes o sellado como un espíritu dentro de una estatua gigantesca, la influencia del demonio impulsa a su grupo.
4	**Celestial Guardián**. Un ángel u otro celestial poderoso se interesa en una región específica del Plano Material. Cultiva una red de informantes y agentes mortales para servir a su agenda.
5	**El Inmortal**. Esta persona ha vivido muchas vidas porque no puede morir, al menos no de forma permanente. Sin importar la causa de su desaparición, regresa. Según todas las apariencias, está vivo y es mortal, pero controla los recursos acumulados de un inmortal.
6	**Manifestación Primigenia**. Su existencia desafía el entendimiento mortal; el ser simplemente es. Podría ser una fuerza primordial de la naturaleza despertada a la autoconciencia que ahora habita el paisaje o un intelecto ajeno que susurra a través de poderes, presagios e ídolos.



David Rene Christensen

Beneficios del Ser Antiguo

Con el ser antíguo como patrón de su grupo, obtienen los siguientes beneficios.

Equipo. La red de su patrón tiene acceso a ciertos objetos mágicos. Pueden comprar objetos mágicos comunes a su contacto de patrón. El DM determina el inventario disponible o puede solicitar una prueba grupal de Inteligencia (Investigación) para averiguar si la red del ser antiguo puede localizar con éxito un objeto deseado. La CD para esta prueba es 10 en una ciudad, 15 en una ciudad y 20 en una aldea. Si la prueba falla, deben pasar 1d8 días antes de que se pueda volver a buscar el mismo objeto en esa comunidad.

El DM fija el precio de un objeto mágico común o lo determina de forma aleatoria: 2d4 × 10 po, o la mitad por un objeto consumible como una poción o pergamino.

Investigación. Confiar en la red de contactos de un ser antiguo, la vasta colección de conocimientos del ser, o tal vez la enseñanza directa del ser les ayude a desenterrar secretos ocultos. Si pueden ponerse en contacto con su patrón o sus agentes, su grupo realiza pruebas de característica para investigar la tradición relacionada con los intereses y la influencia de su patrón con ventaja.

Santuario. Los agentes de su patrón tienen casas seguras u otros puntos de reunión seguros repartidos por una amplia región. Tu grupo sabe cómo ubicar estos enclaves amigables y puede mantener un estilo de vida modesto en uno sin costo alguno. A cambio, deben defender el santuario o proteger el secreto de su existencia.

Regalos Extraños. Su patrón le otorga a su grupo una pequeña medida de poder esotérico. A nivel 5, y nuevamente en el 13, obtienen un don sobrenatural como se describe en el capítulo del tesoro de la Guía del Dungeon Master. El DM determina qué dones sobrenaturales están disponibles.

Contacto con Seres Antiguos

El contacto organizacional que distribuye misiones o comunica la palabra de su patrón abarca una gama que va desde lo prosaico hasta lo sobrenatural. Tiren o elijan de la tabla de Contacto con Seres Antiguos para determinar quién o qué transmite la voluntad de su patrón.

Contacto con Seres Antiguos

d6	Contacto
1	**Empleador**. Un miembro establecido de la sociedad local actúa como interfaz entre el patrón y ustedes y proporciona la cobertura de un empleo legítimo. Puede ser un cantinero, un comerciante, un funcionario local o un noble.
2	**Concesionarios de Trastienda**. Un área exclusiva en un establecimiento ordinario requiere una contraseña o una ficha para poder ingresar. Allí se encuentran y se comunican con los agentes en la sombra de su patrón.
3	**Entrega de Mensaje Mágico**. Los mensajes grabados mágicamente de su contacto o su patrón aparecen en lugares extraños. Saben verificar una ubicación predeterminada, como una grieta en un monolito antiguo o una tumba específica, para obtener instrucciones.
4	**Visiones**. Su patrón no usa intermediarios, sino que les habla en sueños, presagios o visiones. El ser aparece en su mente mientras duermen, tomando el control de sus sueños para darles instrucciones que se vuelven difíciles de ignorar.
5	**Eco Efímero**. Su contacto nunca se les revela físicamente. Tal vez sea el fantasma de una persona muerta, una entidad que aparece fuera del flujo del tiempo o una ilusión proyectada de un ser que nunca abandona el santuario oculto de su patrón.
6	**El Portavoz**. La voz del ser antiguo susurra a través de los labios de una persona común. Su patrón puede poseer el cuerpo de un extraño o un miembro del grupo para conversar con ustedes.

Operativos de Seres Antiguos

Tengan en cuenta los objetivos generales del patrón antiguo de su grupo al determinar a quiénes recluta como agentes. ¿En qué ámbitos es probable que prevalezca ese ser? Un poderoso liche recluta a otros ambiciosos lanzadores de conjuros, así como a hábiles guerreros para que sirvan como guardaespaldas. Un dragón valora a los agentes socialmente adeptos y a aquellos que influyen en los tomadores de decisiones de la sociedad. Consideren cómo sus capacidades e intereses se alinean directamente con los del ser antiguo, o cómo, sin saberlo, cayeron al servicio del patrón.

La tabla de Roles de Operativos del Ser Antiguo sugiere una variedad de roles que puede desempeñar dentro de los esquemas de un ser antiguo y el trasfondo asociado con frecuencia con cada rol.

Roles de Operativos del Ser Antiguo

Rol	Trasfondos
devoto	Acólito, Ermitaño, Noble, Salvaje, Erudito
Infiltrado	Charlatán, Criminal, Ermitaño, Soldado, Huérfano
Boquilla	Charlatán, Animador, Héroe del Pueblo, Ermitaño, Erudito
la pupila	Acólito, Animador, Héroe del Pueblo, Artesano Gremial, Erudito
Tutor	Acólito, Héroe del Pueblo, Ermitaño, Salvaje, Soldado
Descendencia	Cualquiera

Misiones de Seres Antiguos

Aunque su trabajo sigue siendo misterioso, los seres antiguos envían a sus agentes para cumplir su voluntad de innumerables formas. Los sirvientes de otros seres poderosos intentan obstaculizar los planes de su patrón, mientras que los cazadores de monstruos equivocados (o totalmente justificados) buscan librar al mundo de su antiguo enemigo. La larga historia de un ser antiguo inspira enemigos poderosos e inusuales.

La tabla Misiones de Seres Antiguos presenta algunas opciones para el tipo de trabajo que su patrón espera de ustedes.

Misiones de Seres Antiguos

d6	Misión
1	**Rescate**. Un agente descarriado desapareció mientras recopilaba información o materiales. Deben descubrir su destino y recuperarle junto con sus hallazgos.
2	**Sabotaje**. Deben destruir un aspecto de la organización de un rival, ya sea asesinando a un esbirro clave o destruyendo un objeto crítico.
3	**Artificio**. Sus habilidades especializadas son fundamentales para ensamblar componentes para un poderoso ritual u objeto mágico.
4	**Traición**. Un esbirro de alto perfil de otra figura poderosa está en posición de traicionar a su amo, en beneficio de tu patrón. Deben convencerlo de que se pase a su organización o sacarle de un territorio ahora hostil.
5	**Sacrificar**. Un agente respetado de su patrón (posiblemente un aliado o un mentor de tu grupo) se ha visto comprometido. Quizás esté desertando a un rival, intentando apoderarse del poder del ser antiguo. Cualquiera que sea el caso, deben atraparlo para terminar con su amenaza.
6	**Atraco Astral**. Un poderoso rival de su patrón almacena sus secretos en una bóveda mental en el Plano Astral. Eso significa que no se le puede engañar o coaccionar para que revele nada, ni se pueden leer sus pensamientos. Deben encontrar la bóveda y viajar a través de los recuerdos mortales del rival para encontrar el conocimiento que su patrón desea.



Sindicato Criminal

> Crimen, ¿cuál es el punto? ¿Por qué robarle a alguien cuando simplemente puedes burlarlo o convertirlo en un sapo?
>
> TASHA

Una red de delincuentes emplea a tu grupo. Podrían ser miembros de pleno derecho con buena reputación con el sindicato o miembros en período de prueba que buscan dejar su huella y ganarse su confianza. Quizás tu grupo trabaja para el sindicato en contra de su voluntad: les deben mucho por un trabajo que salió mal, por matar a la persona equivocada o simplemente por haber nacido en una familia que ya está en conflicto con personas poderosas y sin escrúpulos.

Tipos de Sindicatos Criminales

Los sindicatos criminales van desde el gremio de ladrones local, a un consorcio corrupto de príncipes mercaderes, a un círculo de invasores de otro mundo que se infiltran en todos los niveles de la sociedad con un propósito nefasto. Cualquiera sea la forma que adopte, el sindicato se preocupa en gran medida por aumentar la riqueza de sus miembros a expensas de la sociedad en general.

Por el contrario, el sindicato podría ser una organización clandestina de personas de buen corazón que luchan contra una estructura de poder perversa. Los sindicatos criminales con una inclinación heroica incluyen la banda de valientes forajidos que secuestran los impuestos del cruel barón y los devuelven a los oprimidos y un círculo de desertores que luchan contra los invasores de su tierra natal.

Tiren o elijan de la tabla Tipos de Sindicatos para determinar a qué tipo de organización delictiva sirven.

Tipos de Sindicatos

d6	Sindicato
1	**Gremio de Ladrones**. Una convocatoria dispar de ladrones, espías, contrabandistas y otros sinvergüenzas controla la actividad criminal en una región de una ciudad.
2	**Sociedad de Asesinos**. El sustento de la red es la muerte. Los miembros de la sociedad perfeccionan sus habilidades como asesinos, envenenadores, especialistas en eliminación de cuerpos y cualquier otra profesión centrada en acabar con vidas. La sociedad está motivada por el lucro o el trabajo al servicio de una causa mayor.
3	**Distribuidor de Armas Mágicas**. El sindicato ha acaparado el mercado de dispositivos mágicos mortales. Ofrecen sus servicios y mercancías por un precio y adquieren un poder mágico asombroso para aquellos que satisfacen sus demandas.
4	**Flota Pirata**. Esta alianza de capitanes piratas está unificada bajo un capitán o almirante gobernante y se adhiere a un estricto código de honor. Convergen solo en respuesta a una amenaza externa.
5	**Ladrones de Cuerpos**. El sindicato se compone predominantemente, si no completamente, de criaturas que poseen o se hacen pasar por otras personas. Buscan reemplazar a individuos influyentes en toda la sociedad con miembros de sus filas.
6	**Ladrones de Pensamiento**. Estos criminales psíquicos se infiltran en las mentes de sus objetivos para robar secretos y disfrazar su existencia.

Beneficios del Sindicato Criminal

Con el sindicato criminal como patrón de su grupo, obtienen los siguientes beneficios.

Misiones. El sindicato no les paga directamente, pero le asigna tareas particulares en nombre de sus clientes o de la organización. Alguien contrata al sindicato para realizar una tarea (como un asesinato) y el sindicato pasa el 85 por ciento de la tarifa a su grupo. Si el objetivo es enriquecer al sindicato (por ejemplo, realizando un atraco), tienen el privilegio de quedarse con el 85 por ciento de lo que roban. Otros sindicatos toman más o menos del 15 por ciento de participación, a discreción del DM.

Contrabando. Tienen acceso a los negocios de su sindicato en contrabando, como venenos o narcóticos. No reciben un descuento en estos productos, pero siempre pueden encontrar un lugar para comprarlos.

Robson Michel

Peristas. Los miembros o asociados de su sindicato son expertos en deshacerse de bienes robados y ustedes también tienen acceso a este servicio. Los peristas son útiles para vender no solo productos ilícitos, sino también objetos caros como obras de arte y objetos mágicos. En el caso de los objetos mágicos, esto les permite delegar el trabajo de encontrar un comprador (una actividad entre aventuras descrita en la Guía del Dungeon Master y La Guía de Xanathar para Todo) al perista. Al usar los peristas del sindicato, no corren el riesgo de una traición u otro percance al encontrar un comprador, pero el sindicato toma el 20 por ciento del precio de venta como tarifa de búsqueda.

Casas Seguras. El sindicato mantiene casas seguras u otros escondites secretos en una amplia región. Tu grupo sabe cómo ubicar estos reductos anodinos y puede mantener un estilo de vida pobre en uno sin costo alguno. Revelar una casa segura, ya sea intencionalmente o por accidente, hace que pierdan el favor del sindicato y puede hacer que se les prohíba su uso.

Empresas Propiedad del Sindicato. El sindicato es dueño de varios negocios, principalmente como fachada para el lavado de dinero. Cuando compran en una de estas empresas, obtienen un descuento del 5 por ciento. El DM decide qué bienes y servicios están disponibles.

Contacto en el Sindicato Criminal

Cada miembro del sindicato tiene un lugar en la organización. Reportan a un contacto que maneja su contribución dándoles misiones, recolectando la parte del sindicato de su botín o viendo que reciban su tarifa por el trabajo por contrato de clientes externos. El contacto es su primer punto de comunicación si necesitan comunicarse con miembros de alto rango de la jerarquía del sindicato.

Tiren o elijan de la tabla Contacto en el Sindicato para determinar tu contacto dentro de una organización criminal.

Contacto en el Sindicato

d6	Contacto
1	**Mentor Personal**. Este antiguo miembro del sindicato les acogió bajo su protección cuando eran jóvenes y se convirtió en una figura paterna.
2	**Huérfano Inteligente**. Una persona inocua, tal vez un mendigo o un trabajador humilde, conoce a las personas adecuadas y comparte sus conexiones con ustedes.
3	**Ex Policía**. Su contacto solía ser (o quizá todavía lo es) un miembro de la policía local. Tiene una visión aguda del funcionamiento de la ley en su área y una dosis saludable de paranoia por esa razón.
4	**Vividor**. El jefe de una guarida local de vicios, ya sea juegos de azar, narcóticos u otros placeres, les ayuda cuando no está distraído por su propio libertinaje.
5	**Traidor**. Saben que su contacto en el sindica-to lo ha traicionado, pero tiene suficiente influencia y apalancamiento como para que no se atrevan a cruzarlo, todavía.
6	**Realeza Criminal**. Desconocido para la mayoría, su contacto es un miembro de la nobleza o la realeza local. Por qué mantiene relaciones con el sindicato es un misterio inquietante.

Miembros del Sindicato Criminal

Tanto si eres un sinvergüenza de toda la vida o un advenedizo ambicioso, buscas ganar riqueza, fama e influencia dentro de un sindicato criminal. Un sindicato está motivado por las ganancias, empleando agentes con todo tipo de talentos. La agilidad y la novedad resultan vitales no solo para explotar las perspectivas sin explotar, sino también para evitar la ley. Encarnas una experiencia y una habilidad excepcionales, posicionado a la vanguardia de nuevas y atrevidas aventuras criminales.

La tabla Roles de los Miembros del Sindicato Criminal sugieren los puestos que podrían cubrir en la organización y el trasfondo asociado con frecuencia con cada rol.

Roles de los Miembros del Sindicato Criminal

Rol	Trasfondos
Ladrón	Criminal, Héroe del Pueblo, Noble, Salvaje, Huérfano
Músculo	Criminal, Animador, Salvaje, Marinero, Soldado
Estafador	Acólito, Charlatán, Criminal, Animador, Noble, Huérfano
Limpiador	Acólito, Charlatán, Artesano Gremial, Noble, Soldado
Mente Maestra	Acólito, Criminal, Héroe del Pueblo, Noble, Erudito
Topo	Cualquiera

Misiones del Sindicato Criminal

Tu trabajo como miembro del sindicato implica más que simples estafas callejeras o carteristas. Alguien con tus habilidades coopera con otros para propósitos mayores que ofrecen riesgos peligrosos y recompensas espléndidas. La ley del país es tu enemigo más persistente, pero otros sindicatos criminales también te desafían o se convierten en tus objetivos.

La tabla Misiones del Sindicato Criminal explora el tipo de trabajo que haces para la organización.

Misiones del Sindicato Criminal

d6	Misión
1	**Adquisición y Recuperación**. Adquieren activos para el sindicato. Roban documentos importantes o limpian ubicaciones para usarlas como escondites.
2	**Atracos**. Planifican y ejecutan robos elaborados que requieren las habilidades combinadas de su equipo.
3	**Guerra de Pandillas**. Se aseguran de que ningún otro sindicato delictivo consiga una presencia significativa en su territorio.
4	**Cumplimiento**. Mantienen a los miembros corruptos, testarudos y avaros de su sindicato en línea con los objetivos y las reglas de la organización.
5	**Asesinato**. Despachan a personas prominentes, de esas que tienen numerosos guardaespaldas y elaborados sistemas de seguridad para burlar.
6	**Derribar a los Poderosos**. Su sindicato es criminal y sus métodos ilegales, pero sus objetivos son justos. Ayudan a las personas impotentes contra la explotación de los poderosos.

Soberano

> Nunca tuve mucho interés en gobernar, en parte porque los títulos suenan demasiado cargados. Pero "reina bruja" suena muy bien, ¿no te parece?
>
> TASHA

Un líder sin aliados no es un líder que dure mucho. Sirven a un soberano, una figura nacional o de otro tipo, y trabajan para lograr sus objetivos sin importar el costo.

Como agentes de un soberano, sirven como diplomáticos o ejecutores, espías o amañadores, portadores de ayuda o ejecutores de justicia. Trabajan dentro del sistema para mantener el status quo o van más allá de la ley para prevenir la guerra y cosas peores. La política, el espionaje y el misterio son hechos de su mundo, al igual que la esperanza y la frágil promesa de paz.



Andrew Mar

Tipos de Soberanos

En términos generales, un soberano va desde un jefe de gobierno hasta el líder de una institución privada poderosa. Las reinas, los jefes tribales, los sultanes y los rajás son opciones listas para los individuos poderosos que patrocinan un grupo de aventureros. Aquellos que están en camino de convertirse en tales individuos -como senadores astutos, herederos reales o celebridades influyentes- también cumplen el papel de soberanos. Al elegir o crear un soberano para servir, consideren si ese líder dirige una organización gubernamental u otra facción. Si bien esta sección asume que su patrón es el jefe de un país u otro organismo nacional, podría supervisar una división privada poderosa, un culto a la personalidad o una expedición elaborada. Además, consideren la escala de la organización de su patrón. Aunque servir como espías involucrados en intrigas internacionales podría conducir a aventuras que cambiarán el mundo, ser amañadores del alcalde de una ciudad en dificultades ofrece una conexión personal con un lugar y su gente.

Tiren o elijan de la tabla Tipos de Soberanos para determinar a qué tipo de señor sirve.

Tipos de Soberanos

d6	Soberano
1	**Anciano de la Aldea**. El líder marchito de una comunidad ofrece liderazgo tanto cívico como moral.
2	**Joven Noble**. Un noble ambicioso busca ansiosamente reformar la sociedad para alinearla con una visión personal.
3	**Gobernador Náufrago**. Un líder desesperado lucha por mantener a la gente viva en un espacio natural que no están preparados para soportar.
4	**Gobernante Regresado**. El líder venerado de una tribu ha regresado de entre los muertos y busca resucitar sus glorias pasadas.
5	**Poder Oculto**. Una figura misteriosa manipula al líder títere de la nación y guía la verdadera agenda del gobierno.
6	**Verdadero Regente**. El legítimo heredero del trono lucha por recuperar el poder de un impostor perfecto.

Beneficios de Soberanos

Con el soberano como patrón de su grupo, obtienen los siguientes beneficios.

Acceso de Elite. Mientras están al servicio del soberano, tienen acceso a los escalones más altos de la sociedad. Con el permiso de su patrón, pueden acceder a los salones del poder, desde capitales nacionales y cuarteles militares hasta propiedades nobles y tesoros de secretos de estado. También pueden solicitar que el soberano les otorgue acceso a las ventajas de su cargo, como el acceso a recepciones diplomáticas o el uso de la guardia real.

Gastos. Su patrón les reembolsa los gastos extraordinarios incurridos como parte de su trabajo. Deben contabilizar sus gastos y deben explicar cualquier gasto extraordinario, pero los viajes de rutina, el equipo ordinario y los servicios básicos no atraen una segunda mirada.

Inmunidad. Mientras permanezcan en la buena disposición del soberano, son casi inmunes al enjuiciamiento según las leyes dentro de su esfera de influencia. Cuando cumplen con sus órdenes, tienen un gran margen de maniobra en la forma en que eligen hacerlo, y la ley no es un obstáculo. Sin embargo, cometer delitos graves, especialmente si no están relacionados o son innecesarios para el trabajo asignado, es una forma segura de caer en desgracia con su patrón.

Salario. Su empleo con un patrón soberano genera un ingreso de 1 po por día, o lo suficiente para mantener un estilo de vida modesto. A discreción del DM, su salario aumenta o disminuye según la naturaleza del soberano, el tipo de trabajo que realizan y la duración de su empleo.

Contacto Soberano

Pueden beneficiarse del contacto directo con el patrón de su grupo. Esto incluye audiencias o reuniones secretas con el soberano, según la naturaleza de su trabajo. Alternativamente, el soberano podría querer deliberadamente mantenerse alejado de ustedes, ya sea debido a su apretada agenda o para mantener una negación plausible con respecto a su trabajo. En tales casos, un asesor o funcionario supervisa sus asignaciones y actúa como contacto principal entre el soberano y ustedes.

Tiren o elijan de la tabla de Contactos Soberanos para determinar quién gestiona la relación entre ustedes y el trono, si no el soberano directamente.

Contacto Soberano

d6	Contacto
1	**Confidente Íntimo**. El amigo o amante del soberano busca ayudar a su compañero de cualquier forma posible.
2	**Maestro Espía**. Un operativo de inteligencia atiende el trabajo sucio de la nación para que el soberano mantenga sus manos limpias.
3	**Administrador**. Este burócrata severo no está de acuerdo con muchas de las políticas del soberano, pero se toma en serio el servicio leal.
4	**Asistente Ejecutivo**. Las responsabilidades de un mayordomo exigente u otro sirviente de la casa real exceden con creces su título.
5	**Enviado**. Un embajador semi-retirado, amante del ocio, habla con sugerencias e insinuaciones.
6	**Asamblea Espectral**. Un consejo fantasmal de los regentes anteriores de la nación se manifiesta para evitar desastres.

Apoderados de Soberanos

Sirven a un soberano por orgullo nacional, por tradición o por sus propias razones prácticas. Las necesidades de un líder potencialmente los envuelven directamente en intrigas políticas, maniobras judiciales o amenazas de enemigos nacionales. Depende del soberano y de ustedes determinar si su trabajo es reconocido públicamente o de alto secreto, y si es lo último, qué sucede si su trabajo queda expuesto.

La tabla Roles de Apoderados de Soberanos sugiere formas en las que podrías servir a un soberano y el trasfondo asociado con frecuencia con cada rol.

Roles de Apoderados de Soberanos

Rol	Trasfondos
Consejero	Acólito, Héroe del Pueblo, Noble, Erudito, Soldado
Embajador	Charlatán, Héroe del Pueblo, Artesano Gremial, Noble, Marinero
Agente Secreto	Charlatán, Criminal, Animador, Soldado, Huérfano
Campeón	Criminal, Noble, Salvaje, Soldado, Huérfano
Bufón	Charlatán, criminal, Animador, Salvaje, Huérfano
Confidente	Cualquiera

Misiones de Soberanos

Los servicios que brindan a un soberano dependen en gran medida de la naturaleza del patrón de su grupo y de su nación. Si bien algunas de sus misiones implican tareas oficiales, misiones emprendidas en nombre del soberano, otras pueden ser encubiertas, lo que convierte la identidad de su patrón en un secreto muy guardado. Los rivales políticos, los países enemigos y los desastres naturales plantean peligros para la nación del soberano. Sin embargo, un soberano que siembra el caos, promulga decretos tiránicos o pone en peligro el modo de vida de una población es probable que inspire rebeliones. En tales casos, los agentes de un soberano deben decidir dónde reside su lealtad.

La tabla Misiones de Soberanos presenta algunos de los tipos de misiones que emprenden para su señor.

Misiones de Soberanos

d6	Misión
1	**Espionaje Internacional**. Intentan robar inteligencia, símbolos nacionales o súper armas de una potencia enemiga.
2	**Socavar al Rival**. Buscan debilitar o eliminar a un rival del gobierno del regente, tal vez un general, un archidruida o un noble con derecho al trono.
3	**Expulsar la Corrupción**. Ayudan al soberano a reformar su gobierno, erradicando los vicios institucionales.
4	**Subvertir la Culpa**. El soberano está atrapado en un asunto embarazoso. Hazlo desaparecer.
5	**Probar al Heredero**. Preparan al heredero del soberano para el desafío de tomar el trono.
6	Diplomacia Desesperada. Buscan hacer las paces con una fuerza o entidad que podría aniquilar a su nación.



Ser Tu Propio Patrón

Para algunos jugadores, la idea de dirigir un sindicato del crimen, una compañía de mercenarios, un colectivo de eruditos arcanos u otra organización es mucho más emocionante que trabajar para otra persona. La fundación de su propia organización ofrece un mayor grado de autonomía, aunque potencialmente a costa de soporte y trabajo confiable.

Cuando eres el jefe, las ventajas de pertenecer a una organización se convierten en gastos de los que tienes que preocuparte; cuando diriges tu propia compañía mercenaria, por ejemplo, necesitas almacenar tu propio arsenal, en lugar de aprovechar las reservas de una organización existente. La organización genera ingresos, pero tendrás que gastarlos para mantener la organización en funcionamiento.

Cuando dirijan su propia organización, usen la actividad entre aventuras Regentar un Negocio (descrita en la Guía del Dungeon Master) para reflejar las actividades en curso de su organización. Más de un personaje puede participar en esta actividad a la vez. Al tirar para determinar el desempeño del negocio, sumen el total de días que pasaron los personajes a la tirada para determinar el éxito del negocio (aún observando el máximo de 30). Si el negocio obtiene una ganancia, multipliquen esa ganancia por 4 + el número de personajes que participaron en esta actividad entre aventuras.

No descarten el valor de adoptar un NPC para que sea su contacto dentro de su propia organización. ¡Un secretario, mayordomo o aprendiz se mantiene al día con la burocracia de su grupo mientras realizan misiones y transmite información que podría conducirlos a su próxima aventura!

Scott Murphy



En su laboratorio, Tasha habla con el señor demoníaco Graz’zt a través de un espejo mágico.

Capítulo 3

Miscelánea Mágica

La magia está en todas partes en D&D. Muchas criaturas en el multiverso D&D existen únicamente debido a la influencia de la magia, los lanzadores de conjuros aprovechan la energía mágica todos los días en forma de conjuros y el poder sobrenatural vibra en el corazón de los objetos mágicos buscados por los aventureros. Este capítulo trata sobre las dos últimas cosas: conjuros y objetos mágicos.

El capítulo primero presenta nuevos conjuros para que los jugadores y monstruos los usen. A esos conjuros les siguen sugerencias para personalizar el aspecto de tus conjuros. Luego, el capítulo ofrece una selección de nuevos objetos mágicos, incluidos artefactos de poder mítico y objetos mágicos que se pueden imprimir en el cuerpo en forma de tatuajes.

El DM decide cómo aparecen las opciones de este capítulo en una campaña y puede optar por usar algunas, todas o ninguna de ellas, así que asegúrate de informarle a tu DM qué opciones te gustaría usar en el juego.

Conjuros

> Bueno, maldita sea. ¿Qué pudo haber pasado con conjuros como las Generosas Palmaditas en la Espalda de Mordenkainen, Aire Caliente de Heward y todos los demás? Estoy segura de que envié los conjuros que insistieron que incluyera aquí. Parece que se perdieron en la confusión. Qué vergüenza.
>
> TASHA

Esta sección contiene nuevos conjuros que el DM puede agregar a una campaña, haciéndolos disponibles tanto para los jugadores como para los monstruos lanzadores de conjuros. La tabla de Conjuros enumera los nuevos conjuros, ordenándolos por nivel. La tabla también indica la escuela de magia de un conjuro, si requiere concentración, si lleva la etiqueta ritual y cuales clases tienen acceso a el.

Si deseas usar alguno de estos conjuros, habla con tu DM, quien puede permitir algunos, todos o ninguno de ellos.

Conjuros

Nivel	Conjuro	Escuela	Conc.	Ritual	Clase
0	Astilla Mental	Encantamiento	No	No	Hechicero, Brujo, Mago
0	Atracción del Relámpago	Evocación	No	No	Artífice, Hechicero, Brujo, Mago
0	Estallido de Espadas	Conjuración	No	No	Artífice, Hechicero, Brujo, Mago
0	Filo Atronador	Evocación	No	No	Artífice, Hechicero, Brujo, Mago
0	Filo de Llamas Verdes	Evocación	No	No	Artífice, Hechicero, Brujo, Mago
1	Brebaje Cáustico de Tasha	Evocación	Sí	No	Artífice, Hechicero, Mago
2	Invocar Bestia	Conjuración	Sí	No	Druida, Explorador
2	Látigo Mental de Tasha	Encantamiento	No	No	Hechicero, Mago
3	Fortaleza Intelectual	Abjuración	Sí	No	Artífice, Bardo, Hechicero, Brujo, Mago
3	Invocar Engendro Sombrío	Conjuración	Sí	No	Brujo, Mago
3	Invocar Feérico	Conjuración	Sí	No	Druida, Explorador, Brujo, Mago
3	Invocar Muerto Viviente	Nigromancia	Sí	No	Brujo, Mago
3	Sudario Espiritual	Nigromancia	Sí	No	Clérigo, Paladín, Brujo, Mago
4	Invocar Aberración	Conjuración	Sí	No	Brujo, Mago
4	Invocar Autómata	Conjuración	Sí	No	Artífice, Mago
4	Invocar Elemental	Conjuración	Sí	No	Druida, Explorador, Mago
5	Invocar Celestial	Conjuración	Sí	No	Clérigo, Paladín
6	Apariencia Sobrenatural de Tasha	Transmutación	Sí	No	Hechicero, Brujo, Mago
6	Invocar Infernal	Conjuración	Sí	No	Brujo, Mago
7	Sueño del Velo Azul	Conjuración	No	No	Bardo, Hechicero, Brujo, Mago
9	Hoja del Desastre	Conjuración	Sí	No	Hechicero, Brujo, Mago

Livia Prima



Andrew Mar

Descripciones de Conjuros

Los conjuros se presentan en orden alfabético.

Apariencia Sobrenatural de Tasha

Transmutación nivel 6
Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S, M (un objeto grabado con un símbolo de los Planos Exteriores, con un valor de al menos 500 po)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Pronunciando un encantamiento, recurres a la magia de los Planos Inferiores o Superiores (a tu elección) para transformarte. Obtienes los siguientes beneficios hasta que finaliza el conjuro:

- Eres inmune al daño por fuego y veneno (Planos Inferiores) o al daño radiante y necrótico (Planos Superiores).
- Eres inmune al estado envenenado (Planos Inferiores) o la condición hechizado (Planos Superiores).
- Aparecen alas espectrales en tu espalda, lo que te da una velocidad volando de 40 pies.
- Tienes un bonificador de +2 a la CA.
- Todos tus ataques con armas son mágicos, y cuando realizas un ataque con arma, puedes usar tu modificador por aptitud mágica, en lugar de Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y daño.
- Puedes atacar dos veces, en lugar de una, cuando realizas la acción de Atacar en tu turno. Ignoras este beneficio si ya tienes un rasgo, como Ataque Adicional, que te permite atacar más de una vez cuando realizas la acción de Atacar en tu turno.

Astilla Mental

Encantamiento (truco)
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V
Duración: 1 asalto

Clavas un pico desorientador de energía psíquica en la mente de una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia o sufrir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación que haga antes del final de tu siguiente turno.

El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas niveles superiores: nivel 5 (2d6), nivel 11 (3d6) y nivel 17 (4d6).

Atracción del Relámpago
Evocación (truco)
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (radio de 15 pies)
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Creas un látigo de energía relámpago que golpea a una criatura de tu elección que puedes ver a 15 pies o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o ser halado hasta 10 pies en línea recta hacia ti y luego sufrir 1d8 de daño de relámpago si está a 5 pies o menos de ti.

El daño de este conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Brebaje Cáustico de Tasha
Evocación nivel 1
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Auto (línea de 30 pies)
Componentes: V, S, M (un poco de comida podrida)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un chorro de ácido que forma una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho emana de ti en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea deberá superar una tirada de salvación de Destreza o quedará cubierta de ácido hasta el final de la duración del conjuro, o hasta que una criatura use su acción para raspar o lavar el ácido de sí misma o de otra criatura. Una criatura cubierta por el ácido sufre 2d4 de daño de ácido al comienzo de cada uno de sus turnos.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o más, la sanación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

Estallido de Espadas
Conjuración (truco)
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (radio de 5 pies)
Componentes: V
Duración: Instantáneo

Creas un círculo momentáneo de espadas espectrales que barren a tu alrededor. Todas las demás criaturas a 5 pies o menos de ti deben superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d6 de daño de fuerza.

El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6) y el nivel 17 (4d6).

Filo Atronador
Evocación (truco)
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (radio de 5 pies)
Componentes: S, M (un arma cuerpo a cuerpo con un valor de al menos 1 pp)
Duración: 1 asalto

Blandes el arma utilizada en el lanzamiento del conjuro para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura a 5 pies o menos de ti. Si impactas, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma, y luego se verá envuelto en una energía atronadora hasta el comienzo de tu siguiente turno. Si el objetivo se mueve voluntariamente 5 pies o más antes de ese momento, sufrirá 1d8 de daño de trueno y el conjuro terminará.

El daño de este conjuro aumenta cuando alcanzas niveles superiores. A nivel 5, el ataque cuerpo a cuerpo inflige 1d8 de daño de trueno adicional al objetivo si impactas, y el daño que recibe el objetivo por moverse aumenta a 2d8. Ambas tiradas de daño aumentan en 1d8 a nivel 11 (2d8 y 3d8) y nuevamente a nivel 17 (3d8 y 4d8).

Filo de Llamas Verdes
Evocación (truco)
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Lanzador (radio de 5 pies)
Componentes: S, M (un arma cuerpo a cuerpo con un valor de al menos 1 pp)
Duración: Instantáneo

Blandes el arma utilizada en el lanzamiento del conjuro para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura a 5 pies o menos de ti. Si impactas, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma, unas llamas verdes brotarán de él y puedes hacer que el fuego salte del objetivo a otra criatura de tu elección que puedas ver a 5 pies o menos de él. La segunda criatura recibe tanto daño de fuego como tu modificador por aptitud mágica.

El daño de este conjuro aumenta cuando alcanzas niveles superiores. A nivel 5, el ataque cuerpo a cuerpo inflige al objetivo 1d8 de daño de fuego adicional si impactas, y el daño de fuego a la segunda criatura aumenta a 1d8 + tu modificador por aptitud mágica. Ambas tiradas de daño aumentan en 1d8 a nivel 11 (2d8 y 2d8) y a nivel 17 (3d8 y 3d8).

Irina Nordsol

Fortaleza Intelectual

Abjuración nivel 3
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta el final de la duración, tú o una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance tiene resistencia al daño psíquico, así como ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o más, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 4 que tenga el espacio que hayas empleado. En el momento de elegirlas como objetivo, todas las criaturas deben estar a 30 pies o menos de todas las demás.

Hoja del Desastre

Conjuración nivel 9
Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una grieta planar en forma de espada de aproximadamente 3 pies de largo en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. La espada dura todo el tiempo. Cuando lanzas este conjuro, puedes realizar hasta dos ataques cuerpo a cuerpo con la hoja, cada uno contra una criatura, objeto suelto o estructura a 5 pies de la hoja. Si impactas, el objetivo recibe 4d12 de daño de fuerza. Este ataque causa un golpe crítico si el número en el d20 es 18 o más. En un golpe crítico, la hoja inflige un daño de fuerza adicional de 8d12 (para un total de 12d12 de daño de fuerza).

Como acción adicional en tu turno, puedes mover la hoja hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver y luego hacer hasta dos ataques cuerpo a cuerpo con ella nuevamente.

La hoja puede atravesar cualquier barrera sin causar daño, incluido un muro de fuerza.

Invocar Aberración

Conjuración nivel 4
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (un tentáculo encurtido y un globo ocular en un vial con incrustaciones de platino con un valor de al menos 400 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu aberrante, el cual se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil Espíritu Aberrante. Cuando lances el conjuro, elige Contempladores, Slaad o Engendro estelar. La criatura se parece a una aberración de ese tipo, que determina ciertos atributos en su perfil. La criatura desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

La criatura es un aliado para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no necesitas invertir ninguna ac-



ción para hacer esto). Si no le das una orden, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o más, usa el nivel más alto donde se mencione el nivel de conjuro en el perfil de la criatura.

Espíritu Aberrante

Aberración Mediana

Clase de Armadura 11 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de Golpe 40 + 10 por cada nivel de conjuro por encima de 4
Velocidad 30 pies, volar 30 pies (levitar) (solo Contempladores)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	6 (-2)

Inmunidad al Daño psíquico
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas habla de las profundidades, comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia** igual al tuyo

Regeneración (Solo Slaad). Si la aberración tiene al menos 1 punto de golpe al principio de su turno, recupera 5 puntos del golpe.

Aura Susurrante (Solo Engendros Estelares). Al principio de cada uno de los turnos de la aberración, cada criatura a 5 pies o menos de la aberración deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o recibirán 2d6 de daño psíquico, siempre y cuando la aberración no esté incapacitada.

Acciones

Ataque Múltiple. La aberración hace tantos ataques como la mitad del nivel de este conjuro (redondeado a la baja).

Garras (Solo Slaad). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d10 + 3 + el nivel del conjuro de daño cortante. Si el objetivo es una criatura, no puede recuperar puntos de golpe hasta el inicio del próximo turno de la aberración.

Rayo Ocular (Solo Contempladores). *Ataque de conjuro a distancia:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 150 pies, una criatura. *Impacto:* 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño psíquico.

Golpe Psíquico (Solo Engendros Estelares). *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño de psíquico.

Invocar Autómata

Conjuración nivel 4
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (un relicario de oro con un valor de al menos 500 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas el espíritu de una autómata, el cual se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil Espíritu Autómata. Cuando lances el conjuro, elige un material: Arcilla, Metal o Piedra. La criatura se asemeja a un gólem o a un modrón (a tu elección) hecho del material escogido, lo cual determina ciertos atributos de su perfil. La criatura desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

La criatura es un aliado para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero

Espíritu Autómata

Constructo Mediano

Clase de Armadura 13 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de Golpe 40 + 15 por cada nivel de conjuro por encima de 4
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)

Resistencia al Daño veneno
Inmunidad a Estados hechizado, cansancio, asustado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia** igual al tuyo

Cuerpo Abrasador. Cualquier criatura que toque al autómata o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de distancia recibirá 1d10 de daño de fuego.

Letargo Pétreo. Cuando una criatura que el autómata puede ver comienza su turno a 10 pies o menos de este, el autómata puede obligarle a hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. Si falla la tirada, el objetivo no podrá usar reacciones y su velocidad se reduce a la mitad hasta el inicio de su próximo turno.

Acciones

Ataque Múltiple. El autómata hace tantos ataques como la mitad del nivel de este conjuro (redondeado a la baja).

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d8 + 4 + el nivel del conjuro de daño contundente.

Reacciones

Arremetida Berserk (Solo Arcilla). Cuando el autómata recibe daño, hace un ataque de golpe contra una criatura aleatoria a 5 pies o menos de él. Si no hay criaturas dentro del alcance, el autómata se mueve hasta la mitad de sumovimiento hacia un enemigo que pueda ver, sin provocar ataques de oportunidad.

toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no necesitas invertir ninguna acción para hacer esto). Si no le das una orden, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o más, usa el nivel más alto donde se mencione el nivel de conjuro en el perfil de la criatura.

Invocar Bestia

Conjuración nivel 2
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (una pluma, un mechón de pelo y una cola de pez dentro de una bellota dorada con un valor de al menos 200 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu bestial, el cual se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil Espíritu Bestial. Cuando lances el conjuro, elige un entorno: aire, tierra o agua. La criatura se parece a un animal de tu elección que es nativo del entorno elegido, lo que determina ciertos atributos en su perfil. La criatura desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

La criatura es un aliado para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no necesitas invertir ninguna acción para hacer esto). Si no le das una orden, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o más, usa el nivel más alto donde se mencione el nivel de conjuro en el perfil de la criatura.

Espíritu Bestial

Bestia Mediana

Clase de Armadura 11 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de Golpe 20 (solo Aire) o 30 (solo Agua o Tierra) + 5 por cada nivel de conjuro por encima de 2
Velocidad 30 pies, trepar 30 pies (solo Tierra), volar 60 pies (solo Aire), nadar 30 pies (solo Agua)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	5 (-3)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia** igual al tuyo

Pasar Volando (Solo Aire). La bestia no provoca ataques de oportunidad cuando vuela para moverse fuera del alcance de un enemigo.

Atacar en Manada. La bestia tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado de la bestia que no esté incapacitado.

Respirar en el Agua (Solo Agua). La bestia solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Ataque Múltiple. La bestia hace tantos ataques como la mitad del nivel de este conjuro (redondeado a la baja).

Mutilar. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d8 + 4 + el nivel del conjuro de daño perforante.

Invocar celestial

Conjuración nivel 5
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (un relicario de oro con un valor de al menos 500 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu celestial, el cual se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil Espíritu Celestial. Cuando lances el conjuro, elige Vengador o Defensor. Tu elección determina el ataque de la criatura en su perfil. La criatura desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

La criatura es un aliado para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no necesitas invertir ninguna acción para hacer esto). Si no le das una orden, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o más, usa el nivel más alto donde se mencione el nivel de conjuro en el perfil de la criatura.



Espíritu Celestial

Celestial Grande

Clase de Armadura 11 + el nivel del conjuro (armadura natural) + 2 (solo Defensor)
Puntos de Golpe 40 + 10 por cada nivel de conjuro por encima de 4
Velocidad 30 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Resistencia al Daño radiante
Inmunidad a Estados hechizado, asustado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas Celestial, comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia** igual al tuyo

Acciones

Ataque Múltiple. El celestial hace tantos ataques como la mitad del nivel de este conjuro (redondeado a la baja).

Arco Radiante (Solo Vengador). *Ataque con arma a distancia:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 2d6 + 2 + el nivel del conjuro de daño radiante.

Maza Radiante (Solo Defensor). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d10 + 3 + el nivel del conjuro de daño radiante, y el celestial puede elegir a otra criatura que puede ver a 10 pies o menos del objetivo o a si mismo. La criatura elegida gana 1d10 puntos de golpe temporales.

Toque Sanador (1/Día). El celestial toca a otra criatura. El objetivo recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + el nivel del conjuro.

Invocar Elemental

Conjuración nivel 4
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (aire, un guijarro, ceniza y agua dentro de un vial con incrustaciones de oro con un valor de al menos 400 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu elemental, el cual se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil Espíritu Elemental. Cuando lances el conjuro, elige un elemento: Aire, Tierra, Fuego o Agua. La criatura se asemeja a una forma bípeda envuelta en el elemento elegido, el cual determina ciertos atributos en su perfil. La criatura desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

La criatura es un aliado para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no necesitas invertir ninguna acción para hacer esto). Si no le das una orden, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o más, usa el nivel más alto donde se mencione el nivel de conjuro en el perfil de la criatura.

Brian Valeza



Svetlin Velinov

Espíritu Elemental

Elemental Mediano

Clase de Armadura 11 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de Golpe 50 + 10 por cada nivel de conjuro por encima de 4
Velocidad 40 pies, excavar 40 pies (solo Tierra), volar 40 pies (levitar) (solo Aire), nadar 40 pies (solo Agua)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Resistencia al Daño ácido (solo Agua); relámpago y trueno (solo Aire); perforante y cortante (solo Tierra)
Inmunidad al Daño veneno; fuego (solo Fuego)
Inmunidad a Estados cansancio, envenenado, paralizado, petrificado, inconsciente
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas Primordial, comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia** igual al tuyo

Forma Amorfa (Solo Agua, Aire, Fuego). El elemental puede moverse a través de espacios de tan solo 1 pulgada de ancho sin apretarse.

Acciones

Ataque Múltiple. El elemental hace tantos ataques como la mitad del nivel de este conjuro (redondeado a la baja).

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d10 + 4 + el nivel del conjuro de daño contundente (solo Agua, Aire y Tierra) o daño de fuego (solo Fuego).

Invocar Engendro Sombrío

Conjuración nivel 3
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (lágrimas dentro de una gema con un valor de al menos 300 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu sombrío, el cual se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil Espíritu Sombrío. Cuando lances el conjuro, elige una emoción: Furia, Desesperación o Miedo. La criatura se asemeja a un bípedo deforme marcado por la emoción elegida, la cual determina ciertos atributos en su perfil. La criatura desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

La criatura es un aliado para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no necesitas invertir ninguna acción para hacer esto). Si no le das una orden, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o más, usa el nivel más alto donde se mencione el nivel de conjuro en el perfil de la criatura.

Espíritu Sombrío

Monstruosidad Mediana

Clase de Armadura 11 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de Golpe 35 + 15 por cada nivel de conjuro por encima de 3
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Resistencia al Daño necrótico
Inmunidad a Estados asustado
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia** igual al tuyo

Frenesí del Terror (Solo Furia). El espíritu tiene ventaja en tiradas de ataque contra criaturas asustadas.

Peso del Dolor (Solo Desesperación). Cualquier criatura, que no seas tú, que inicie su turno a 5 pies o menos del espíritu verá su velocidad reducida en 20 pies hasta el inicio del próximo turno de esa criatura.

Acciones

Ataque Múltiple. El espíritu hace tantos ataques como la mitad del nivel de este conjuro (redondeado a la baja).

Desgarro Gélido. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d12 + 3 + el nivel del conjuro de daño de frío.

Grito Terrorífico (1/día). El espíritu grita. Cada criatura a 30 pies o menos de él deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o quedará asustada del espíritu por 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma si la supera.

Acción Adicional

Sigilo Sombrío (Solo Miedo). Mientras está en luz tenue u oscuridad, el espíritu realiza la acción de Esconderse.

Invocar Feérico

Conjuración nivel 3
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (una flor dorada con un valor de al menos 300 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu feérico, el cual se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil Espíritu Feérico. Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo: Furioso, Alborozado o Engañoso. La criatura se parece a una criatura feérica de tu elección marcada por el estado de ánimo elegido, que determina uno de los rasgos en su perfil. La criatura desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

La criatura es un aliado para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no necesitas invertir ninguna acción para hacer esto). Si no le das una orden, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o más, usa el nivel más alto donde se mencione el nivel de conjuro en el perfil de la criatura.

Espíritu Feérico

Feérico Pequeño

Clase de Armadura 12 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de Golpe 30 + 10 por cada nivel de conjuro por encima de 3
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Inmunidad a Estados hechizado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas Silvano, comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia** igual al tuyo

Acciones

Ataque Múltiple. El feérico hace tantos ataques como la mitad del nivel de este conjuro (redondeado a la baja).

Espada Corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d6 + 3 + el nivel del conjuro de daño perforante + 16 de daño de fuerza.

Acciones Adicionales

Zancada Feérica. El feérico puede teletransportarse mágicamente a un espacio desocupado que pueda ver a 30 pies o menos. Entonces ocurre uno de los siguientes efectos, basado en el estado de ánimo del feérico:

Furioso. El feérico tiene ventaja en la próxima tirada de ataque que haga antes del final de este turno.

Alborozado. El feérico puede obligar a una criatura que puede ver a 10 pies o menos a hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. Si falla la tirada, el objetivo queda hechizado por el feérico y tu por 1 minuto o hasta que el objetivo recibe cualquier daño.

Engañoso. El feérico puede llenar un cubo de 5 pies de lado a 5 pies o menos de él con oscuridad mágica, la cual permanece hasta el final de su próximo turno.

Espíritu Infernal

Infernal Grande

Clase de Armadura 12 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de Golpe 50 (solo Demonio) o 40 (solo Diablo) o 60 (solo Yugoloh) + 15 por cada nivel de conjuro por encima de 6
Velocidad 40 pies, trepar 40 pies (solo solo Demonio), volar 60 pies (solo Diablo)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Resistencia al Daño fuego
Inmunidad al Daño veneno
Inmunidad a Estados envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas Abisal, Infernal, telepatía a 60 pies
Desafío -- **Bonificador por Competencia** igual al tuyo

Últimos Estertores (Solo Demonio). Cuando el infernal cae a 0 puntos de golpe o termina el conjuro, explota. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de él deben hacer una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros. Una criatura sufre 2d10 + el nivel de este conjuro de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

Vista del Diablo (Solo Diablo). La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del infernal.

Resistencia Mágica. El infernal tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Ataque Múltiple. El infernal hace tantos ataques como la mitad del nivel de este conjuro (redondeado a la baja).

Mordisco (Solo Demonio). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d12 + 3 + el nivel del conjuro de daño necrótico.

Garras (Solo Yugoloth). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño cortante. Inmediatamente después de impactar o fallar el ataque, el infernal se puede teletransportar mágicamente a un espacio desocupado que pueda ver a 30 pies o menos.

Arrojar llama. *Ataque de conjuro a distancia:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 150 pies, un objetivo. *Impacto:* 2d6 + 3 + el nivel del conjuro de daño de daño de fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no lleve o vista nadie, también se prende en llamas.

Invocar Infernal

Conjuración nivel 6
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (sangre humanoide dentro de un vial de rubí con un valor de al menos 600 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu infernal, el cual se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil Espíritu Infernal. Cuando lances el conjuro, elige Demonio, Diablo o Yugoloth. La criatura se parece a un infernal del tipo elegido, lo cual determina ciertos atributos en su perfil. La criatura desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

La criatura es un aliado para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no necesitas invertir ninguna acción para hacer esto). Si no le das una orden, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o más, usa el nivel más alto donde se mencione el nivel de conjuro en el perfil de la criatura.

Invocar Muerto Viviente

Nigromancia nivel 3
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (una calavera dorada con un valor de al menos 300 po)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas un espíritu muerto viviente, el cual se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil Espíritu Muerto Viviente. Cuando lances el conjuro, elige la forma de la criatura: Fantasmal, Pútrida o Esquelética. El espíritu se asemeja a una criatura muerta viviente con la forma elegida, la cual determina ciertos atributos en su perfil. La criatura desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

La criatura es un aliado para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu orden de iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no necesitas invertir ninguna acción para hacer esto). Si no le das una orden, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o más, usa el nivel más alto donde se mencione el nivel de conjuro en el perfil de la criatura.

Espíritu Muerto Viviente

Muerto viviente Mediano

Clase de Armadura 11 + el nivel del conjuro (armadura natural)
Puntos de Golpe 30 (solo Fantasmal y Pútrido) o 20 (solo Esquelético) + 10 por cada nivel de conjuro por encima de 3
Velocidad 30 pies, volar 40 pies (levitar) (solo Fantasmal)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	9 (-1)

Inmunidad al Daño necrótico, veneno
Inmunidad a Estados asustado, cansancio, envenenado, paralizado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas comprende los idiomas que hablas
Desafío -- **Bonificador por Competencia** igual al tuyo

Aura Enconada (Solo Pútrido). Cualquier criatura, que no seas tú, que empiece su turno situada a 5 pies o menos del espíritu deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o quedarán envenenadas hasta el principio de su siguiente turno.

Movimiento Incorpóreo (Solo Fantasmal). El espíritu puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Si acaba su turno dentro de un objeto, es empujado al espacio desocupado más cercano y recibe 1d10 de daño de fuerza por cada 5 pies recorridos.

Acciones

Ataque Múltiple. El espíritu hace tantos ataques como la mitad del nivel de este conjuro (redondeado a la baja).

Toque Sepulcral (Solo Fantasmal). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 1d8 + 3 + el nivel del conjuro de daño necrótico, y la criatura deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o quedará asustada del espíritu hasta el final del próximo turno del objetivo.

Saeta de Ultratumba. *Ataque de conjuro a distancia:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 150 pies, un objetivo. *Impacto:* 2d4 + 3 + el nivel del conjuro de daño de daño necrótico.

Garra Pútrida (Solo Pútrido). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de conjuros a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1d6 + 3 + el nivel del conjuro de daño cortante. Si el objetivo está envenenado, deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros o quedará paralizada hasta el final de su próximo turno.

Látigo Mental de Tasha

Encantamiento nivel 2
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V
Duración: 1 asalto

Atacas psíquicamente a una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Si falla, el objetivo sufre 3d6 de daño psíquico y no puede usar reacciones hasta el final de su próximo turno. Además, en su próximo turno, debe elegir si usa su movimiento, una acción o una acción adicional; tiene solo uno de los tres. En una salvación exitosa, el objetivo recibe la mitad del daño y no sufre ninguno de los otros efectos del conjuro.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o más, puedes afectar una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado. En el momento de elegirlas como objetivo, todas las criaturas deben estar a 30 pies o menos de todas las demás.

Sudario Espiritual

Nigromancia nivel 3
Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Lanzador
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Invocas a los espíritus de los muertos, que revolotean a tu alrededor hasta el final de la duración del conjuro. Los espíritus son intangibles e invulnerables.

Hasta que termine el conjuro, cualquier ataque que hagas inflige 1d8 de daño adicional cuando impactas a una criatura a 10 pies o menos de ti. Este daño es radiante, necrótico o frío (tú eliges cuando lanzas el conjuro). Cualquier criatura que reciba este daño no puede recuperar puntos de golpe hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Adicionalmente, cualquier criatura de tu elección que puedas ver que comience su turno a 10 pies o menos de ti verá su velocidad reducida en 10 pies hasta el comienzo de tu siguiente turno.

A Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o más, el daño aumenta en 1d8 por cada dos niveles por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

Sueño del Velo Azul

Conjuración nivel 7
Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 20 pies
Componentes: V, S, M (un objeto mágico o una criatura voluntaria del mundo de destino)
Duración: 6 horas.

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias dentro del alcance quedan inconscientes hasta el final de la duración del conjuro y experimentan visiones de otro mundo en el Plano Material, como Oerth, Toril, Krynn o Eberron. Si el conjuro alcanza su máxima duración, las visiones concluyen con cada uno de ustedes encontrando y abriendo una misteriosa cortina azul. Luego, el conjuro termina con ustedes mental y físicamente transportados al mundo que estaba en las visiones.



Eric Belisle

Para lanzar este conjuro, debes tener un objeto mágico que se originó en el mundo que deseas alcanzar, y debes ser consciente de la existencia del mundo, incluso si no sabes el nombre del mundo. Su destino en el otro mundo es un lugar seguro a 1 milla de donde se creó el objeto mágico. Alternativamente, puedes lanzar el conjuro si una de las criaturas afectadas nació en el otro mundo, lo que hace que su destino sea un lugar seguro a menos de 1 milla de donde nació esa criatura.

El conjuro termina antes en una criatura si esa criatura recibe algún daño y la criatura no es transportada. Si recibes algún daño, el conjuro termina para ti y para todas las demás criaturas, sin que ninguno de ustedes sea transportado.

Personalizar Conjuros

Cuando aprendí magia por primera vez con Baba Yaga, no pude evitar agregar patas de pollo espectrales a todos mis conjuros. Ella dijo que no le gustaba, pero la pillé sonriendo un par de veces. Entonces, por supuesto, todavía agrego esas piernas. ¿De qué sirve la magia si no puedes aprovecharla para divertir a tu mamá?

TASHA

Así como cada artista le da a su arte un estilo personal y cada guerrero afirma sus estilos de combate a través de la lente de su propio entrenamiento, un lanzador de conjuros también puede usar la magia para expresar su individualidad. Independientemente del tipo de lanzador de conjuros que estés jugando, puedes personalizar los efectos cosméticos de los conjuros de tu personaje. Tal vez deseas que los efectos de los conjuros de tu lanzador aparezcan

Viajar a Otros Mundos

El Plano Material contiene un número infinito de mundos. Algunos, como Oerth, Toril, Krynn y Eberron, están bien documentados, pero hay muchos otros. ¡Es posible que tus amigos y tú incluso hayan creado algunos mundos de D&D caseros!

No siempre fue así. Varios estudiosos hablan de un estado primordial, una sola realidad que llaman Primer Mundo, que precedió al multiverso tal como lo conocemos. Muchos de los pueblos y monstruos que habitan los mundos del Plano Material se originaron allí. Después de que el Primer Mundo fue destrozado por un gran cataclismo, dando a luz a los mundos que vinieron a su paso: la progenie de los primeros elfos, enanos, contempladores y otras criaturas icónicas echaron raíces en un mundo tras otro, como semillas esparcidas por un viento cósmico. Si las cavilaciones de estos grandes sabios son verdaderas, cada mundo es un reflejo -y en algunos casos, una distorsión- del Primer Mundo.

El tránsito entre estos mundos es raro pero no imposible y se puede lograr de varias formas. Uno de esos métodos se llama el Gran Viaje, un viaje épico cargado de peligros y plagado de obstáculos que superar. Este viaje ocurre con mayor frecuencia a bordo de un barco impulsado por magia.

Otro método es el Sueño de Otros Mundos; los viajeros caen en un sueño profundo y van en sueños a un nuevo reino. El conjuro *sueño del velo azul* emplea este método de tránsito.

El método más directo es el Salto a Otro Reino; un lanzador de conjuros lanza *círculo de teletransportación* o *teletransporte*, con el objetivo de aparecer en un círculo de teletransportación conocido o en algún otro lugar de otro mundo.

Cualquiera que sea el método que uses para llegar a un mundo, el DM determina si tienes éxito y dónde aparecerás exactamente si llegas a ese reino.

en su color favorito, para sugerir el entrenamiento que recibió de un mentor celestial o para mostrar su conexión con una estación del año. Las posibilidades de cómo puedes personalizar cosméticamente los conjuros de tu personaje son infinitas. Sin embargo, tales alteraciones no pueden cambiar los efectos de un conjuro. Tampoco pueden hacer que un conjuro parezca otro; no puedes, por ejemplo, hacer que un proyectil mágico parezca una bola de fuego.

Cuando personalices la magia de tu lanzador de conjuros, considera desarrollar un tema; a menudo, cuanto más amplio y versátil, mejor. Puedes describir la magia de tu lanzador cuando lo desees, especialmente cuando es una adición interesante a una historia. También puedes usarlo para reforzar otras elecciones que hayas hecho para tu personaje, como hacer que los conjuros de un bardo estén más estrechamente vinculados a su forma de arte favorita o los conjuros de un clérigo relacionados con su deidad.

Por ejemplo, la bola de fuego de un mago aficionado a las tormentas puede estallar y parecerse a nubes ardientes o un estallido de relámpago rojo (sin afectar el tipo de daño del conjuro), mientras que el mismo conjuro acelerar del mago puede rodear al objetivo en débiles tormentas.

Alternativamente, un clérigo que sirve a un dios de la luna puede irradiar una tenue luz de luna alrededor de sus manos cuando lanza curar heridas, o su escudo de fe puede rodear al objetivo con brillantes lunas crecientes.

Más aún, un druida podría elegir un tema de flor de cerezo para su magia, haciendo que crezcan ramas delicadas y hojas rosadas cuando lance enmarañar o shillelagh, y su conjuro fuego feérico podría parecerse más a pétalos lanzados por el viento que a llamas.

La tabla de Temas mágicos ofrece solo algunas sugerencias que pueden inspirarte mientras personalizas los conjuros de tu personaje.

Temas Mágicos

d10	Tema
1	Páginas de libros, origami, plumas y tinta, todo acompañado de susurros y aromas de biblioteca
2	Formas de tiburones, medusas, pulpos y otras criaturas marinas con aroma a salmuera
3	Alimentos o utensilios que llevan el aroma de la cocina de la tierra natal del lanzador
4	Aromas ricos a cobre acompañados de lo que parecen ser los propios humores desequilibrados del lanzador
5	Ráfagas y trazos de acuarela pintados con un pincel invisible
6	Armas transparentes, armaduras, máquinas de guerra en miniatura y soldados fantasmas
7	Rayos dorados que llevan un leve calor y el toque de arena arrastrada por el viento
8	Animales de corral escandalosos acompañados por los cálidos aromas de gallineros y establos
9	Manifestaciones de emociones profundas, como los débiles grilletes de la melancolía, los tonos sepia de la nostalgia o las explosiones de afecto en forma de corazón
10	Pequeños seres caprichosos o temibles de los sueños ineludibles y recurrentes del lanzador



Objetos Mágicos

> ¿Quién no ama los objetos mágicos? El deseo por ellos es una de las pocas cosas que Mordenkainen y yo tenemos en común. Y los tatuajes mágicos, son especialmente divertidos. Creo que los tatuajes son una de las razones por las que las túnicas son tan populares entre los magos. Las túnicas cubren los tatuajes en los tobillos y la espalda baja que muchos de nosotros nos hicimos como aprendices. Ni me preguntes.
>
> TASHA

Esta sección presenta objetos mágicos que se pueden introducir en cualquier campaña. Aquí encontrarás objetos de todas las rarezas, incluyendo artefactos. Los canalizadores mágicos para cada clase de lanzador de conjuros también están disponibles aquí. Y algunos de los objetos de esta sección representan un nuevo tipo de objeto maravilloso: los tatuajes mágicos.

La tabla de Objetos Mágicos enumera todos los objetos mágicos de este capítulo y señala la rareza de cada uno. La tabla también indica si un objeto requiere sintonización. Todos los objetos usan las reglas de objetos mágicos en la Guía del Dungeon Master.

Objetos Mágicos

Rareza	Objeto	Sint.
Común	Extremidad Prostética	No
Común+	Tatuaje de Conjuro Incrustado	No
Común	Tatuaje de Mascarada	Sí
Común	Tatuaje del Iluminador	Sí
Infrecuente+	Amuleto del Devoto	Sí
Infrecuente	Cristal del Feywild	Sí
Infrecuente	Emblema de Guardián	Sí
Infrecuente+	Grimorio Arcano	Sí
Infrecuente+	Herramienta Multiusos	Sí
Infrecuente+	Hoz Lunar	Sí
Infrecuente	Manto de la Naturaleza	Sí
Infrecuente+	Tambor del Percusionista	Sí
Infrecuente	Tatuaje de Agarre Enrollado	Sí
Infrecuente+	Tatuaje de Barrera	Sí
Infrecuente	Tatuaje de Garra Sobrenatural	Sí
Infrecuente+	Vial de Reserva de Sangre	Sí
Raro	Archivo de Astromancia	Sí
Raro	Atlas de Horizontes Infinitos	Sí
Raro	Códice del Llamaplanos	Sí
Raro	Compendio Alquímico	Sí
Raro	Concertina del Juerguista	Sí
Raro	Cristal Astral	Sí
Raro	Cristal de Esencia Elemental	Sí
Raro	Cristal de Esencia Exterior	Sí
Raro	Cristal del Reino Lejano	Sí
Raro	Cristal del Shadowfell	Sí
Raro	Incensario del Devoto	Sí
Raro	Libram de almas y carne	Sí
Raro	Lira de Construcción	Sí
Raro	Manual de Tejedor de Corazones	Sí
Raro	Manuscrito Engañoso	Sí
Raro	Rama Sonaja	Sí
Raro	Tatuaje de Marca del Shadowfell	Sí
Raro	Tratado Fulminante	Sí
Raro	Versos Protectores	Sí
Muy raro	Caldero del Renacer	Sí
Muy raro	Crónica Cristalina	Sí
Muy raro	Tatuaje Absorbente	Sí
Muy raro	Tatuaje de Paso Fantasmal	Sí
Muy raro	Tatuaje de Reserva de Vida	Sí
Legendario	Tatuaje de Furia Sangrienta	Sí
Artefacto	Cayado de Rao	Sí
Artefacto	Demonomicón de Iggwilv	Sí
Artefacto	Dientes de Dahlver-Nar	Sí
Artefacto	Mortero y Maja de Baba Yaga	Sí
Artefacto	Sirviente Poderoso de Leuk-o	Sí
Artefacto	Tarokka de las Almas de Luba	Sí

Sidharth Chaturvedi

Tatuajes Mágicos

Combinando magia y arte con tinta y agujas, los tatuajes mágicos imbuyen a sus portadores con habilidades maravillosas. Los tatuajes mágicos están inicialmente vinculados a agujas mágicas que transfieren su magia a una criatura.

Una vez inscrito en el cuerpo de una criatura, el daño o las lesiones no afectan la función del tatuaje, incluso si el tatuaje es desfigurado. Al aplicar un tatuaje mágico, una criatura puede personalizar la apariencia del tatuaje. Un tatuaje mágico puede verse como una marca, una cicatriz, una marca de nacimiento, patrones de escala o cualquier otra alteración cosmética.

Cuanto más raro es un tatuaje mágico, más espacio ocupa normalmente en la piel de una criatura. La tabla Cobertura de Tatuajes Mágicos ofrece pautas sobre el tamaño de un tatuaje determinado.

Cobertura de Tatuajes Mágicos

Rareza del Tatuaje	Superficie Cubierta
Común	Una mano o un pie o un cuarto de extremidad
Infrecuente	Media extremidad o el cuero cabelludo
Raro	Una extremidad
Muy raro	Dos extremidades o el pecho o la parte superior de la espalda
Legendario	Dos extremidades y el torso



Descripciones de objetos mágicos

Los siguientes objetos mágicos se presentan en orden alfabético.

Amuleto del Devoto

Objeto maravilloso, infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización con un clérigo o paladín)

Este amuleto lleva el símbolo de una deidad con incrustaciones de piedras o metales preciosos. Mientras lleves el símbolo sagrado, ganas un bonificador a las tiradas de ataque de conjuros y las CD de las tiradas de salvación de tus conjuros. El bonificador se determina según la rareza del amuleto.

Mientras lleves este amuleto, puedes usar tu rasgo Canalizar Divinidad sin gastar uno de los usos del rasgo. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a emplearse hasta el siguiente amanecer.

Archivo de Astromancia

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un mago)

Este disco de latón de anillos concéntricos articulados se despliega en una esfera armilar. Como acción adicional, puedes desplegar la esfera o volver a formar un disco. Cuando es hallado, contiene los siguientes conjuros, que son conjuros de mago para ti mientras estás sintonizado con él: augurio, adivinación, encontrar el camino, presagio, localizar criatura y localizar objeto. Funciona como un libro de conjuros para ti, con conjuros codificados en los anillos.

Mientras sostengas el archivo, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El archivo tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes utilizar las cargas de las siguientes formas mientras lo sostienes:

- Si pasas 1 minuto estudiando el archivo, puedes gastar 1 carga para reemplazar uno de tus conjuros de mago preparados por un conjuro diferente en el archivo. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de adivinación.
- Cuando una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti haga una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para gastar 1 carga y obligar a la criatura a lanzar un d4 y aplicar el número obtenido como bonificador o penalización (a tu elección) a la tirada original. Puedes hacer esto después de ver la tirada pero antes de que se apliquen sus efectos.

Atlas de Horizontes Infinitos

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un mago)

Este grueso libro está encuadernado en cuero oscuro, entrecruzado con líneas plateadas incrustadas que sugieren un mapa o carta. Cuando es hallado, el libro contiene los siguientes conjuros, que son conjuros de mago para ti mientras estés sintonizado con el libro: puerta arcana, puerta dimensional, portal, paso brumoso, desplazamiento entre planos, círculo de teletransportación y palabra de regreso. Funciona como un libro de conjuros para ti.

Mientras sostengas el libro, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

Sidharth Chaturvedi





Andrew Mar, Zuzanna Wuzyk

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puede utilizar las cargas de las siguientes formas mientras lo sostienes:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga para reemplazar uno de tus conjuros de mago preparados por un conjuro diferente en el libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de conjuración.
- Cuando eres impactado por un ataque, puedes usar tu reacción para gastar 1 carga y teletransportarte hasta 10 pies a un espacio desocupado que puedas ver. Si tu nueva posición está fuera del alcance del ataque, no te impacta.

Caldero del Renacer

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización con un druida o brujo)

Esta olla Diminuta tiene escenas en relieve de héroes en sus lados de hierro fundido. Puedes usar el caldero como canalizador mágico para tus conjuros de druida, y funciona como un componente adecuado para el conjuro escudriñar. Cuando termines un descanso largo, puedes usar el caldero para crear una poción de curación mayor. La poción dura 24 horas y luego pierde su magia si no se consume.

Como acción, puedes hacer que el caldero crezca lo suficiente como para que una criatura Mediana se agache dentro. Puedes revertir el caldero a su tamaño normal como una acción, empujando inofensivamente cualquier cosa que no pueda caber dentro al espacio desocupado más cercano.

Si colocas el cadáver de un humanoide en el caldero y cubres el cadáver con 200 libras de sal (que cuesta 10 po) durante al menos 8 horas, la sal se consume y la criatura vuelve a la vida como por el conjuro alzar a los muertos al siguiente amanecer. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a emplearse durante 7 días.

Cayado de Rao

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Hace siglos, el sereno dios Rao creó una herramienta para proteger a sus nuevos fieles contra los males de los Planos Inferiores. Sin embargo, a medida que pasaban los eones, los mortales desarrollaron sus propios métodos para hacer frente a las amenazas existenciales, y el cayado fue olvidado en gran medida. En épocas recientes, sin embargo, el Cayado de Rao fue redescubierto y aprovechado contra el poder creciente de la Reina Bruja Iggwilv (uno de los nombres de la maga Tasha). Aunque fue derrotada, Iggwilv logró dañar el cayado durante la batalla, infectándolo con una maldición insidiosa y el potencial de una futura victoria. Como consecuencia, el cayado se perdió nuevamente. De vez en cuando reaparece, pero el famoso artefacto no es lo que era. Ya sea que los portadores del artefacto se den cuenta o no de su amenaza total, pocos se arriesgan a usar el Cayado de Rao, potencialmente por última vez.

Propiedades Aleatorias. El artefacto tiene las siguientes propiedades aleatorias, que puedes determinar tirando en las tablas en la sección “Artefactos” de la Guía del Dungeon Master:

- 2 propiedades beneficiosas menores
- 1 propiedad beneficiosa mayor
- 1 propiedad perjudicial menor

Conjuros. El cayado tiene 6 cargas. Mientras lo sostienes, puedes usar una acción para gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros con él (CD de salvación 18): aura de vida (2 cargas), aura de pureza (2 cargas), destierro (1 carga), señal de esperanza (1 carga), curar heridas en masa (3 cargas). El cayado recupera 1d6 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Destierro Absoluto. Mientras estás sintonizado con el cayado y lo sostienes, puedes pasar 10 minutos para desterrar a todos los infernales menos a los más poderosos a

1 milla o menos de ti. Cualquier infernal con un valor de desafío de 19 o más no se verá afectado. Cada infernal desterrado es enviado de regreso a su plano de origen y no puede regresar al plano del que el Cayado de Rao lo desterró durante 100 años.

Matriz Defectuosa. Cada vez que se utilice la propiedad Destierro Absoluto del Cayado de Rao, o cuando se gaste su última carga, tira en la tabla de Inversión Extraplanar. Cualquier criatura conjurada como resultado de este efecto aparece en espacios aleatorios desocupados a 60 pies o menos de ti y no está bajo tu control.

Inversión Extraplanar

d100	Efecto
1-25	Se abre un portal a un plano aleatorio. El portal se cierra después de 5 minutos.
26-45	Aparecen 2d4 **diablillos** y 2d4 **quasits**.
46-60	Aparecen 1d8 **súcubos/íncubos**.
61-70	Aparecen 1d10 **diablos punzantes** y 1d10 **vrocks**.
71-80	Aparecen 1 **arcanoloth**, 1 **saga de la noche** y 1 **rakshasa**.
81-85	Aparecen 1 **diablo de hielo** y 1 **marilith**.
86-90	Aparecen 1 **balor** y 1 **diablo de la sima**. A discreción del DM, un portal se abre a la presencia de un archidiablo o señor demoníaco, y luego se cierra después de 5 minutos.
91-00	Maldición de Iggwilv (ver la propiedad Maldición de Iggwilv).

Maldición de Iggwilv. Cuando el Cayado se usó por última vez contra Iggwilv, la Reina Bruja arremetió contra el artefacto, infectando su matriz mágica. A lo largo de los años, esta maldición se ha extendido dentro del cayado, amenazando con pervertir violentamente su antigua magia. Si esto ocurre, el Cayado de Rao, como se lo conoce actualmente, es destruido, su matriz mágica se invierte y explota en un portal de 50 pies de diámetro. Este portal funciona como un conjuro portal permanente lanzado por Iggwilv. Luego, el portal, una vez por asalto en el orden de iniciativa 20, pronuncia de forma audible el nombre de un infernal con la voz de Iggwilv, y lo hace hasta que el portal llame a todos los infernales desterrados por el Cayado de Rao. Si el infernal todavía existe, es atraído por el portal. Este proceso tarda dieciocho años en completarse, al final de los cuales el portal se convierte en un portal permanente a Pazunia, la primera capa del Abismo.

Destruir o Reparar el Cayado. El Cayado de Rao puede ser destruido o reparado al viajar al Monte Celestia y obtener una lágrima del eternamente sereno dios Rao. Una forma de hacer llorar al dios sin emociones sería reunir a Rao con el espíritu de su primer adorador que buscó revelaciones más allá del multiverso hace mucho tiempo. El cayado se disuelve si se sumerge en la lágrima del dios durante un año y un día. Si se lava en la lágrima diariamente durante 30 días, el Cayado pierde su propiedad Matriz Defectuosa.

Códice del Llamaplanos

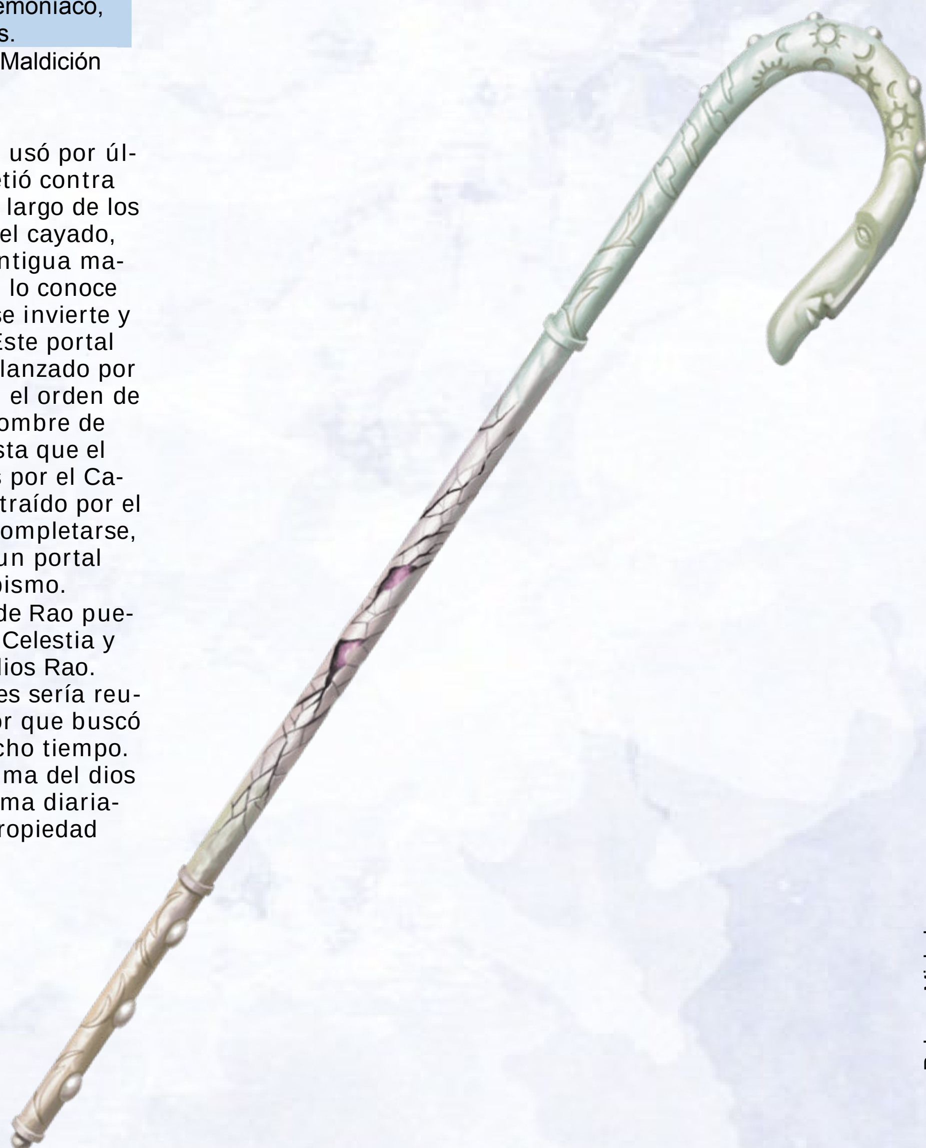
Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un mago)

Las páginas de este libro están encuadernadas en piel de infernal y su cubierta está grabada con un diagrama de la Gran Rueda del multiverso. Cuando es hallado, el libro contiene los siguientes conjuros: destierro, encontrar familiar, portal, círculo mágico, atadura planar e invocar elemental (aparece en este libro). Funciona como un libro de conjuros para ti.

Mientras sostienes el libro, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes utilizar las cargas de las siguientes formas mientras lo sostienes:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga para reemplazar uno de tus conjuros de mago preparados por un conjuro diferente en el libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de conjuración.
- Cuando lanzas un conjuro de conjuración que invoca o crea una criatura, puedes gastar 1 carga para otorgarle ventaja a esa criatura en las tiradas de ataque durante 1 minuto.



Robson Michel

Compendio Alquímico

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un mago)

Los olores agrios se adhieren a este volumen pesado y manchado. Los accesorios de metal del libro son de cobre, hierro, plomo, plata y oro, algunos congelados a mitad de la transición de un metal a otro. Cuando es hallado, el libro contiene los siguientes conjuros: agrandar/reducir, caída de pluma, de la carne a la piedra, forma gaseosa, arma mágica y polimorfar. Funciona como un libro de conjuros para ti.

Mientras sostengas el libro, puede usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes utilizar las cargas de las siguientes formas mientras lo sostienes:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga para reemplazar uno de tus conjuros de mago preparados por un conjuro diferente en el libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de transmutación.
- Como acción, puedes tocar un objeto no mágico que nadie lleve o vista y gastar una cantidad de cargas para transformar el objetivo en otro objeto. Por 1 carga, el objeto no puede tener más de 1 pie de lado. Puedes gastar cargas adicionales para aumentar las dimensiones máximas en 2 pies por carga. El nuevo objeto debe tener un valor en oro igual o menor que el original.

Concertina del Juerguista

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un bardo)

Mientras sostienes esta concertina, obtienes un bonificador de +2 a la CD de la tirada de salvación de tus conjuros de bardo.

Como acción, puedes usar la concertina para lanzar baile irresistible de Otto desde el objeto. Esta propiedad de la concertina no se puede volver a utilizar hasta el siguiente amanecer.

Cristal del Feywild

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización con un hechicero)

Este cristal cálido brilla con los colores del atardecer del cielo del Feywild y evoca susurros de recuerdos emotivos. Como acción, puedes unir el cristal a un objeto Diminuto (como un arma o joyería) o separarlo. Se cae si termina tu sintonización con él. Puedes usar el cristal como canalizador mágico mientras lo sostienes o lo llevas.

Cuando usas una opción de Metamagia en un conjuro mientras lleves el cristal, puedes tirar en la tabla Sobrecarga de Magia Salvaje en el Manual del Jugador. Si el resultado es un conjuro, es demasiado salvaje para ser afectado por tu Metamagia, y si normalmente requiere concentración, no requiere concentración en este caso; el conjuro dura toda su duración.

Si no tienes el Origen Mágico de Magia Salvaje, una vez que esta propiedad se use para tirar en la tabla Sobrecarga de Magia Salvaje, no se podrá volver a utilizar hasta el siguiente amanecer.

Cristal Astral

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un hechicero)

Este cristal es un fragmento solidificado del plano astral, arremolinándose con niebla plateada. Como acción, puedes unir el cristal a un objeto Diminuto (como un arma o joyería) o separarlo. Se cae si terminas tu sintonización con él. Puedes usar el cristal como canalizador mágico para tus conjuros de hechicero mientras lo sostienes o lo llevas puesto.

Cuando usas una opción de Metamagia en un conjuro mientras lleves el cristal, inmediatamente después de lanzar el conjuro puedes teletransportarte a un espacio desocupado que puedas ver a 30 pies o menos de ti.

Cristal de Esencia Elemental

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un hechicero)

Este cristal crepitante contiene la esencia de un plano elemental. Como acción, puedes unir el fragmento a un objeto Diminuto (como un arma o joyería) o separarlo. Se cae si termina tu sintonización con él. Puedes usar el cristal como canalizador mágico mientras lo sostienes o lo llevas.

Tira un d4 y consulta la tabla Cristales de Esencia Elemental para determinar la esencia y propiedad del cristal. Cuando usas una opción de Metamagia en un conjuro mientras sostengas o lleves el cristal, puedes usar esa propiedad.

Cristales de Esencia Elemental

d4	Propiedad
1	**Aire**. Puedes volar inmediatamente hasta 60 pies sin provocar ataques de oportunidad.
2	**Tierra**. Obtienes resistencia a un tipo de daño de tu elección hasta el comienzo de tu siguiente turno.
3	**Fuego**. Un objetivo del conjuro que puedes ver se incendia. El objetivo en llamas recibe 2d10 de daño de fuego al comienzo de su siguiente turno, y luego las llamas se apagan.
4	**Agua**. Creas una ola de agua que surge de ti en un radio de 10 pies. Cada criatura de tu elección que puedas ver en esa área recibe 2d6 de daño de frío y deberá superar una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros o ser empujada a 10 pies de ti y caer derribada.

Cristal de Esencia Exterior

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un hechicero)

Este cristal parpadeante contiene la esencia de un plano exterior. Como acción, puedes unir el cristal a un objeto Diminuto (como un arma o joyería) o separarlo. Se cae si termina tu sintonización con él. Puedes usar el cristal como canalizador mágico mientras lo sostienes o lo llevas.

Tira un d4 y consulta la tabla Cristales de Esencia Exterior para determinar la esencia y propiedad del cristal. Cuando usas una opción de Metamagia en un conjuro mientras sostengas o lleves el cristal, puedes usar esa propiedad.



Cristales de Esencia Exterior

d4	Propiedad
1	**Legal**. Puedes terminar uno de los siguientes estados que te afecten a ti mismo o a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti: hechizado, cegado, ensordecido, asustado, envenenado o aturdido.
2	**Caótico**. Elige una criatura que reciba daño del conjuro. Ese objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica realizadas antes del comienzo de tu siguiente turno.
3	**Bueno.** Tú o una criatura de tu elección que puedas ver a 30 pies o menos de ti gana 3d6 puntos de golpe temporales.
4	**Malvado**. Elige una criatura que reciba daño del conjuro. Ese objetivo recibe 3d6 de daño necrótico adicional.

Cristal del Reino Lejano

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un hechicero)

Este cristal retorcido está impregnado de la esencia deformada del Reino Lejano. Como acción, puedes unir el cristal a un objeto Diminuto (como un arma o joyería) o separarlo. Se cae si termina tu sintonización con él. Puedes usar el cristal como canalizador mágico mientras lo sostienes o lo llevas.

Cuando usas una opción de Metamagia en un conjuro mientras sostengas o lleves el cristal, puedes hacer que un tentáculo viscoso rasgue el tejido de la realidad y golpee a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Carisma contra tu CD de salvación de conjuros o sufrirá 3d6 de daño psíquico y quedar asustado de ti hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Cristal del Shadowfell

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un hechicero)

Este cristal frío y opaco se sienta pesado y plomizo, saturado por la desesperación del Shadowfell. Como acción, puedes unir el cristal a un objeto Diminuto (como un arma o joyería) o separarlo. Se cae si termina tu sintonización con él. Puedes usar el cristal como canalizador mágico mientras lo sostienes o lo llevas.

Cuando usas una opción de Metamagia en un conjuro mientras estás sosteniendo o llevando el cristal, puedes maldecir momentáneamente a una criatura objetivo del conjuro; elige una puntuación de característica, y hasta el final de tu próximo turno, la criatura tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación que usan esa característica.

Crónica Cristalina

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización con un mago)

Una esfera de cristal grabada del tamaño de una toronja zumba débilmente y pulsa con destellos irregulares de luz interior. Mientras tocas el cristal, puedes recuperar y almacenar información y conjuros dentro del cristal al mismo ritmo que lees y escribes. Cuando es hallado, el cristal contiene los siguientes conjuros: detectar pensamientos, fortaleza intelectual*, enlace telepático de Rary, recado, telequinesis, látigo mental de Tasha*, y disco flotante de Tenser (los conjuros con un asterisco aparecen

David Rene Christensen

en este libro). Funciona como un libro de conjuros para ti, con sus conjuros y otras escrituras codificadas psíquicamente dentro de él.

Mientras sostienes el cristal, puedes usarlo como un canalizador mágico para tus conjuros de mago, y conoces los trucos mano del mago, astilla mental (aparece en este libro) y mensaje si aún no los conoces.

El cristal tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes utilizar las cargas de las siguientes formas mientras lo sostienes:

- Si pasas 1 minuto estudiando la información dentro del cristal, puedes gastar 1 carga para reemplazar uno de tus conjuros de mago preparados por un conjuro diferente en el libro.
- Cuando lanzas un conjuro de mago, puedes gastar 1 carga para lanzar el conjuro sin componentes verbales, somáticos o materiales con un valor de hasta 100 po.



Demonomicon de Iggwilv

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Un extenso tratado que documenta las infinitas capas y habitantes del Abismo, el Demonomicon de Iggwilv es el tomo más completo y blasfemo de demonología en el multiverso. El tomo relata las blasfemias más antiguas y más actuales del Abismo y los demonios. Los demonios han intentado censurar el texto, y aunque se han arrancado secciones del lomo del libro, los capítulos generales permanecen, revelando siempre secretos demoníacos. Y el libro contiene más que blasfemias. Enjaulada tras líneas del texto, se agita una pieza secreta del propio Abismo, que mantiene el libro actualizado, sin importar cuántas páginas se eliminen, y anhela ser más que un mero material de referencia.



Irina Nordsol, David Sladek

Propiedades Aleatorias. El artefacto tiene las siguientes propiedades aleatorias, que puedes determinar tirando en las tablas en la sección “Artefactos” de la Guía del Dungeon Master:

- 2 propiedades beneficiosas menores
- 1 propiedad perjudicial menor
- 1 propiedad perjudicial mayor

Conjuros. El libro tiene 8 cargas. Recupera 1d8 cargas gastadas diariamente al amanecer. Mientras lo sostienes, puedes usar una acción para lanzar risa horrible de Tasha o gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD de salvación 20): círculo mágico (1 carga), urna mágica (3 cargas), aliado planar (3 cargas), atadura planar (2 cargas), desplazamiento entre planos (solo a capas del Abismo; 3 cargas), invocar infernal (3 cargas; aparece en este libro).

Referencia Abisal. Puedes hacer referencia al Demonomicon cada vez que hagas una prueba de Inteligencia para discernir información sobre demonios o una prueba de Sabiduría (Supervivencia) relacionada con el Abismo. Cuando lo hagas, puedes agregar el doble de tu bonificador por competencia a la prueba.

Azote Maligno. Tu magia causa dolor a los infernales. Mientras lleves el libro, cuando hagas una tirada de daño por un conjuro que hayas lanzado contra un infernal, usas el resultado máximo posible en lugar de tirar.

Atrapar. Mientras llevas el libro, cada vez que lances el conjuro círculo mágico nombrando solo demonios, o el conjuro atadura planar eligiendo como objetivo a un infernal, el conjuro se lanza a nivel 9, sin importar el

nivel de espacio de conjuro que hayas usado, si usaste alguno. Adicionalmente, el infernal tiene desventaja en su tirada de salvación contra el conjuro.

Contención. Las primeras 10 páginas del Demonomicon están en blanco. Como acción Mientras sostengas el libro, puedes apuntar a un infernal que puedas ver que esté atrapado dentro de un círculo mágico. El infernal deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 20 con desventaja o quedar atrapado dentro de una de las páginas en blanco vacías del Demonomicon, que se llenará con escritos que detallan el nombre ampliamente conocido y las depravaciones de la criatura atrapada. Una vez utilizada, esta acción no se puede volver a emplear hasta el siguiente amanecer.

Cuando termines un descanso largo, si el Demonomicon y tú están en el mismo plano de existencia, la criatura atrapada con el valor de desafío más alto en el libro puede intentar poseerte. Debes hacer una tirada de salvación de Carisma CD 20. Si fallas, la criatura te posee y te controla como una marioneta. La criatura poseedora puede liberarte como una acción, apareciendo en el espacio desocupado más cercano. En una salvación exitosa, el demonio no puede intentar poseerte nuevamente durante 7 días.

Cuando el tomo es hallado, tiene 1d4 infernales ocupando sus páginas, típicamente una variedad de demonios.

Destruir el Demonomicon. Para destruir el libro, seis señores demoníacos diferentes deben arrancar cada uno una sexta parte de las páginas del libro. Si esto ocurre, las páginas vuelven a aparecer después de 24 horas. Antes de que pasen todas esas horas, cualquiera que abra la encuadernación restante del libro es transportado a una capa naciente del Abismo que se encuentra escondida dentro del libro. En el corazón de este dominio letal y semi-inteligente se encuentra un artefacto perdido hace mucho tiempo, el Bastón de Fraz-Urb'luu. Si se saca el bastón del plano de bolsillo, el tomo se reduce a una copia mundana y bastante desactualizada del Tomo de Zyx, el trabajo que sirvió como base para el Demonomicon. Una vez que emerge el bastón, el señor demoníaco Fraz-Urb'luu lo sabe al instante.

Dientes de Dahlver-Nar

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Los Dientes de Dahlver-Nar son historias a las que se les ha dado forma. Son una colección de dientes, cada uno de los cuales sugiere orígenes tremendamente diferentes y están hechos de varios materiales. La colección descansa dentro de una bolsa de cuero, cosida con imágenes de héroes y criaturas fantásticas. Donde caen los dientes, dan vida a las leyendas.

Usar los Dientes. Mientras sostienes la bolsa, puedes usar una acción para extraer un diente. Tira en la tabla Dientes de Dahlver-Nar para determinar cual diente extraes, y puedes sembrar el diente o implantarlo (ambos se describen más adelante).

Si no siembras ni implantas el diente, tira un dado al final de tu turno. En un número par, el diente desaparece y las criaturas aparecen como si sembraras el diente, pero son hostiles hacia ti y tus aliados. En un número impar, el diente reemplaza uno de tus dientes como si lo hubieras implantado (reemplazando potencialmente a otro diente implantado, ver más abajo).

Cada diente solo se puede usar una vez. Controla cuales dientes se han utilizado. Si el resultado de un diente se tira después de haber sido usado, sacas el siguiente diente sin usar más bajo en la tabla.

Sembrar Dientes. Para sembrar el diente, lo colocas en el suelo en un espacio desocupado a tu alcance, o lo arrojas a un espacio desocupado a 10 pies o menos de ti en un cuerpo de agua que tenga al menos 50 pies de ancho y 50 pies



de largo. Al hacerlo, el diente se hunde en el suelo y desaparece, sin dejar ningún agujero, o desaparece en el agua. Las criaturas anotadas en la columna Criaturas Invocadas aparecen en un espacio desocupado lo más cerca posible de donde se sembró el diente. Las criaturas son tus aliados, hablan todos los idiomas que hablas y permanecen durante 10 minutos antes de desaparecer, a menos que se indique lo contrario.

Implantar Dientes. Para implantar el diente, lo colocas en tu boca, con lo cual se cae uno de tus propios dientes, y el diente extraído ocupa su lugar, cambiando de tamaño para que quepa en tu boca. Una vez que el diente está implantado, obtiene el efecto que se observa en la columna Efecto Implantado. El diente no se puede extraer mientras estás sintonizado con los dientes, y no puede terminar voluntariamente su sintonización con ellos. Si se extrae después de su muerte, el diente desaparece. Puedes tener un máximo de dientes implantados a la vez igual a 1 + tu modificador por Constitución (mínimo de 2 dientes en total). Si intentas implantar más dientes, el diente recién implantado reemplaza a uno de los dientes anteriores, determinado al azar. El diente reemplazado desaparece y se pierde el efecto implantado.

Recuperar Dientes. Una vez que todos los dientes han desaparecido, su bolsa también desaparece. La bolsa con todos los dientes aparece en un destino aleatorio, que podría estar en un mundo diferente del Plano Material.

Destruir los Dientes. Cada diente debe destruirse individualmente sembrándolo en la zona donde se originó la historia del diente, con la intención de destruirlo. Cuando se planta de esta manera, las criaturas invocadas no son amistosas hacia ti y no desaparecen. Algunas de las criaturas convocadas simplemente se dirigen en busca de un hogar, mientras que otras actúan según lo dictan sus historias. En cualquier caso, el diente se ha ido para siempre.

Crystal Sully

Dientes de Dahlver-Nar

d20	Cuento y Diente	Criaturas Invocadas	Efecto Implantado
1	Los Gatos Mirones de Uldun-dar (molar de gato de marfil)	9 **gatos**	El diente tiene 8 cargas. Como acción, puedes gastar 1 carga para lanzar el conjuro *revivir* desde el diente. Si estás muerto al comienzo de tu turno, el diente gasta 1 carga y los lanza *revivir* sobre ti.
2	El Día Sorprendente de Duggle (molar humano)	1 **plebeyo**	Cuando terminas un descanso largo, el diente lanza *santuario* (CD 18) sobre ti y el conjuro dura 24 horas o hasta que lo rompas.
3	La Edad de Oro de Dhakaan (bicúspide goblin dorado)	10 **goblins**, 1 **jefe goblin**	Cuando eres impactado por un ataque y un aliado está a 5 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para hacer que sea impactado en tu lugar. No puede usar esta reacción nuevamente hasta que termines un descanso corto o largo.
4	Los Asesinatos de la Calle Mill (canino mediano)	3 **sagas verdes** en un aquelarre	Cuando dañas a un objetivo que no ha tenido un turno en este combate, el objetivo recibe 3d10 de daño cortante adicional de espadas fantasmales.
5	Condenaciones de los Malpheggi (colmillo de lagarto esmeralda)	1 **reina lagarto** y 4 **hombres lagarto**	Obtienes escamas de reptil, que te otorgan un bonificador de +2 a tu CA. Adicionalmente, cuando termines un descanso largo, debes superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o ganar 1 nivel de cansancio.
6	El Secreto de la Mano Estable (canino humano de sabor dulce)	2 **íncubos**	Cuando haces una prueba de Carisma contra un humanoide, puedes tirar un d10 y sumar el resultado como bonificador a la tirada. La criatura se vuelve hostil hacia ti al siguiente amanecer.
7	El Sueño del Burro (molar de burro con los colores del arco iris)	1 **unicornio**	El diente tiene 3 cargas. Como acción, puedes gastar 1 carga para tocar una criatura. El objetivo recupera 2d8 + 2 puntos de golpe y se eliminan todas las enfermedades y venenos que lo afectan. Cuando usas esta acción, aparece una imagen brillante del cuerno de un unicornio hasta el final de tu turno, brotando de tu frente. El diente recupera todas las cargas gastadas diariamente al amanecer. Obtienes el siguiente defecto: "Cuando veo la maldad en acción, debo oponerme".
8	Más Allá de la Piedra de Bral (diente de azotamentes plateado)	2 **azotamentes**	Ganas telepatía a 120 pies como se describe en el *Manual de Monstruos*, y puedes lanzar el conjuro *detectar pensamientos* a voluntad, sin necesidad de componentes. También tienes desventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y Sabiduría (Percepción) por los constantes susurros de recuerdos y mentes cercanas.
9	Las desapariciones de Medio Hueco (diente vomerino de un sapo Grande)	4 **sapos gigantes**	Puedes hacer un salto de longitud de 30 pies o un salto de altura de 15 pies, tanto si has cogido carrerilla como si no.
10	Leyendas de Fantasmas y Espectros (molar humano de obsidiana)	1 **pulpo gigante**, 1 **mago**, 1 **espectro**	Como acción, puedes usar el diente para lanzar el conjuro *tentáculos negros de Evard* (CD 18). Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a emplearse hasta el siguiente amanecer.
11	Las Mil Muertes de Jander Sunstar (colmillo de vampiro amarillento)	1 **vampiro**	Puedes hacer un ataque de mordida como un ataque sin armas. Si impactas, inflige 1d6 de daño perforante más 3d6 de daño necrótico. Recuperas tantos puntos de golpe como el daño necrótico infligido. Mientras estás a la luz del sol, no puedes recuperar puntos de golpe.
12	Pesadillas de Kaggash (diente de espectador retorcido)	1 **contemplador**	Como acción, puedes lanzar el conjuro *mal de ojo* desde el diente. Una vez que utilices esta acción, no podrás volver a usarla hasta el siguiente amanecer. Cada vez que termines un descanso largo, tira un d20. Con un 20, una aberración elegida por el DM aparece a 30 pies o menos de ti y ataca.

d20	Cuento y Diente	Criaturas Invocadas	Efecto Implantado
13	Tres Puentes hacia el Cielo (colmillo oni de lapislázuli)	3 **onis**	Obtienes una velocidad volando de 30 pies y puedes usar el diente para lanzar el conjuro *detectar magia* a voluntad. Mientras estás sintonizado con menos de 3 objetos mágicos, obtienes 1 nivel de cansancio que no se puede eliminar hasta que estés sintonizado con tres o más objetos mágicos.
14	Las Garras de Dragotha (colmillo translúcido roto)	1 **dracoliche rojo adulto**	Puedes usar el diente para lanzar el conjuro *crear muerto viviente*. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a emplearse hasta el siguiente amanecer. Cada vez que creas una criatura muerta viviente usando el diente, también aparece un **esqueleto**, un **zombi** o un **gul** en un lugar aleatorio a 5 millas de ti, buscando a los vivos para matarlos. Un humanoide asesinado por estos muertos vivientes se levanta como el mismo tipo de muerto viviente a la medianoche siguiente.
15	Cenizas de las Eras y Fuego Eterno (bicúspide humanoide de jade)	1 **dao**, 1 **djinn**, 1 **ifrit**, 1 **marid**	Puedes usar el diente para lanzar *contrachechizo* a nivel 9. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a emplearse hasta el siguiente amanecer. Cada vez que termines un descanso largo, si no has usado el diente para contrarrestar un conjuro desde tu último descanso largo, tus puntos de golpe máximos se reducen en 2d10. Si esto reduce tus puntos de golpe máximos a 0, mueres.
16	Hijas de Bel (colmillo de diablo de la cima de acero verde)	1 **diablo de la cima**	Puedes usar el diente para lanzar *dominar monstruo* (CD 18). Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a emplearse hasta el siguiente amanecer. Hueles fuertemente a azufre quemado.
17	Porqué el Cielo Grita (colmillo de dragón azul)	1 **dragón azul anciano**	Obtienes inmunidad al daño del rayo y vulnerabilidad al daño de trueno.
18	La Última Tarasca (astilla dentada de diente de tarasca)	1 **tarasca** (te ignora y a tus órdenes; aparece durante 1d4 rondas y luego desaparece)	Infliges el doble de daño a objetos y estructuras. Si recibes 20 o más de daño en un turno, debes superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o pasar el siguiente turno en una furia asesina. Durante esta furia, debes usar tu acción para hacer un ataque sin armas contra una criatura que te haya dañado, o una criatura aleatoria que puedas ver si no fuiste dañado por una criatura, moviéndote lo más cerca posible al objetivo si es necesario.
19	Diente de Incendax (colmillo de dragón rojo veteado de rubí)	1 **dragón rojo anciano**	Obtienes inmunidad al daño por fuego y, como acción, puedes exhalar fuego en un cono de 90 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 24, recibiendo 26d6 de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño si la supera. Después de usar el ataque de aliento, ganas 2 niveles de agotamiento.
20	Diente de Dahlver-Nar (molar humano polvoriento)	1 **sacerdote**	Como acción, puedes recurrir a una fuerza divina para que te ayude. Describe la ayuda que buscas y el DM decide la naturaleza de la intervención (el efecto de cualquier conjuro de clérigo sería apropiado). Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a emplearse durante 7 días.

Extremidad Prostética

Objeto maravilloso, común

Este objeto reemplaza una extremidad perdida: una mano, un brazo, un pie, una pierna o una extremidad similar. Mientras la prótesis está unida a ti, funciona de manera idéntica a la parte del cuerpo que reemplaza. Puedes desconectarla o volver a unirla como una acción, y no puede quitarse contra tu voluntad. Se desprende si mueres.

Emblema de Guardián

Objeto maravilloso (símbolo sagrado), infrecuente (requiere sintonización con un clérigo o paladín)

Este emblema es el símbolo de una deidad o una tradición espiritual. Como acción, puedes unir el emblema a una armadura o un escudo o quitarlo.

El emblema tiene 3 cargas. Cuando tú o una criatura que puedes ver a 30 pies o menos de ti sufre un golpe crítico mientras estás usando la armadura o empuñando el escudo que lleva el emblema, puedes usar tu reacción para gastar 1 carga para convertir el golpe crítico en un golpe normal en su lugar.

El emblema recupera todas las cargas gastadas diariamente al amanecer.

Grimorio Arcano

Objeto maravilloso, infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización con un mago)

Mientras sostienes este libro encuadernado en cuero, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago, y obtienes un bonificador a las tiradas de ataque de conjuros y a las CD de las tiradas de salvación de tus conjuros de mago. El bonificador se determina según la rareza del libro.

Puedes utilizar este libro como libro de conjuros. Además, cuando usas tu rasgo Recuperación Arcana, puedes aumentar en 1 el número de niveles de espacios de conjuro que recuperas.

Herramienta Multiusos

Objeto maravilloso, infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización con un artífice)

Este simple destornillador se puede transformar en una variedad de herramientas; como acción, puedes tocar el objeto y transformarlo en cualquier tipo de herramienta de artesano de tu elección (consulta el capítulo "Equipo" en el Manual del Jugador para obtener una lista de herramientas de atresano). Cualquiera que sea la forma que adopte la herramienta, eres competente con ella.

Mientras sostienes esta herramienta, obtienes un bonificador a las tiradas de ataque de conjuros y las CD de las tiradas de salvación de tus conjuros de artífice. El bonificador se determina según la rareza de la herramienta.

Como acción, puedes enfocarte en la herramienta para canalizar tus fuerzas creativas. Elige un truco que no conozcas de cualquier lista de clase. Durante 8 horas, puedes lanzar ese truco y cuenta como un truco de artífice para ti. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a emplearse hasta el siguiente amanecer.

Hoz Lunar

Arma (hoz), arma cuerpo a cuerpo, infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización con un druida o explorador)

Esta hoz de hoja plateada brilla suavemente con la luz de la luna. Mientras sostienes esta arma mágica, obtienes un bonificador a las tiradas de ataque y daño hechas con ella, y obtienes un bonificador a las tiradas de ataque de conjuros y las CD de las tiradas de salvación de tus conjuros de druida y explorador. El bonificador se determina según la rareza de la hoz. Adicionalmente, puedes usar la hoz como canalizador mágico para tus conjuros de druida y explorador.

Cuando lanzas un conjuro que restaura puntos de golpe, puedes tirar un d4 y sumar el número obtenido a la cantidad de puntos de golpe restaurados, siempre que tengas la hoz en la mano.

Irina Nordsol

Incensario del Devoto

Arma marcial (flagelo), arma cuerpo a cuerpo, rara (requiere sintonización con un clérigo o paladín)

La cabeza redondeada de este flagelo está perforada con agujeros diminutos, dispuestos en símbolos y patrones. El flagelo cuenta como un símbolo sagrado para ti. Cuando impactas con un ataque con este flagelo mágico, el objetivo recibe 1d8 de daño radiante adicional.

Como acción adicional, puedes pronunciar la palabra de activación para hacer que el flagelo emane una fina nube de incienso de hasta 10 pies durante 1 minuto. Al comienzo de cada uno de tus turnos, tú y cualquier otra criatura en el incienso recuperan cada uno 1d4 puntos de golpe. Esta propiedad no puede volver a emplearse hasta el siguiente amanecer.

Libram de Almas y Carne

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un mago)

Con cubiertas hechas de piel y guarniciones de hueso, este tomo es frío al tacto y susurra débilmente. Cuando es hallado, el libro contiene los siguientes conjuros, que son conjuros de mago para ti mientras estés sintonizado con el libro: animar a los muertos, círculo de muerte, falsa vida, dedo de la muerte, hablar con los muertos, invocar muerto viviente (aparece en este libro) y toque vampírico. Funciona como un libro de conjuros para ti.

Mientras sostienes el libro, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes utilizar las cargas de las siguientes formas mientras lo sostienes:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga para reemplazar uno de tus conjuros de mago preparados por un conjuro diferente en el libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de nigromancia.
- Como acción, puedes gastar 1 carga para asumir una apariencia de muerto viviente durante 10 minutos. Hasta el final de la duración, adquieres una apariencia de muerte, y las criaturas muertas vivientes son indiferentes a ti, a menos que las hayas dañado. También pareces muerto viviente a todas las inspecciones externas y a los conjuros utilizados para determinar el estado del objetivo. El efecto finaliza si infliges daño u obligas a una criatura a hacer una tirada de salvación.

Lira de Construcción

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un bardo)

Mientras sostienes esta lira, puedes lanzar reparar como una acción. También puedes tocar la lira como reacción cuando un objeto o una estructura que puedes ver a 300 pies o menos de ti recibe daño, lo que hace que sea inmune a ese daño y a cualquier daño adicional del mismo tipo hasta el comienzo de tu próximo turno.

Además, puedes tocar la lira como una acción para lan-

zar fabricar, mover la tierra, pasamuros o invocar autómata (aparece en este libro), y ese conjuro no se popdrá lanzar desde ella nuevamente hasta el siguiente amanecer.

Manto de la Naturaleza

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización con un druida o explorador)

Esta capa cambia de color y textura para mezclarse con el terreno que te rodea. Mientras usas la capa, puedes usarla como canalizador mágico para tus conjuros de druida y explorador.

Mientras estás en un área que está ligeramente oscurecida, puedes Esconderte como acción adicional incluso si te están observando directamente.

Manual de Tejedor de Corazones

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un mago)

Este libro prístino huele levemente a un aroma aleatorio que te agrada. Cuando es hallado, el libro contiene los siguientes conjuros: antipatía/simpatía, hechizar persona, dominar persona, embelesar, patrón hipnótico, alterar los recuerdos y sugestión. Funciona como un libro de conjuros para ti.

Mientras sostienes el libro, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes utilizar las cargas de las siguientes formas mientras lo sostienes:



- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga para reemplazar uno de tus conjuros de mago preparados por un conjuro diferente en el libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de encantamiento.
- Cuando lanzas un conjuro de encantamiento, puedes gastar 1 carga para imponer desventaja en la primera tirada de salvación que hace un objetivo contra el conjuro.

Manuscrito Engañoso

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un mago)

Para ti, este libro es un libro de conjuros mágico. Para cualquier otra persona, el libro parece ser un volumen de ficción romántica detallada. Como acción, puedes cambiar la apariencia del libro y alterar la trama del romance.

Cuando es hallado, el libro contiene los siguientes conjuros: terreno alucinatorio, imagen mayor, imagen múltiple, engañar, aura mágica de Nystul, fuerza fantasmal e imagen silenciosa. Funciona como un libro de conjuros para ti.

Mientras sostienes el libro, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes utilizar las cargas de las siguientes formas mientras lo sostienes:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga para reemplazar uno de tus conjuros de mago preparados por un conjuro diferente en el libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de ilusión.
- Cuando una criatura que puedes ver haga una prueba de Inteligencia (Investigación) para discernir la verdadera naturaleza de un conjuro de ilusión que lanzaste, o haga una tirada de salvación contra un conjuro de ilusión que lanzaste, puedes usar tu reacción y gastar 1 carga para imponer desventaja a la tirada.

Mortero y Maja de Baba Yaga

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Las creaciones de la bruja inmortal Baba Yaga desafían las leyes de la magia mortal. Entre los implementos notorios que cimentan su leyenda en innumerables mundos se encuentran los artefactos que la impulsan a través de los planos: el Mortero y la Maja de Baba Yaga. Estas herramientas características de Baba Yaga son un solo artefacto para propósitos de sintonización. En caso de que los dos objetos se separen, la maja (pilón) aparece junto al mortero al siguiente amanecer.

Propiedades Aleatorias. Este artefacto tiene las siguientes propiedades aleatorias, que puedes determinar tirando en las tablas en la sección "Artefactos" de la Guía del Dungeon Master:

- 2 propiedades beneficiosas menores
- 1 propiedad beneficiosa mayor
- 1 propiedad perjudicial menor

Propiedades del Mortero. El mortero es un cuenco de madera Diminuto. Sin embargo, el mortero aumenta de tamaño para acomodar cualquier cosa que coloques dentro, expandiéndose (si hay suficiente espacio) hasta un tamaño Grande, lo que significa que puede contener incluso una criatura grande.

Propiedades de la Maja. La maja es una herramienta de madera desgastada de 6 pulgadas de largo. Una vez durante tu turno mientras sostienes la maja, puedes extenderla hasta convertirse en un bastón o encogerla nue-

Brian Valeza



Irina Nordsol

vamente a una maja (no requiere una acción). Como bastón, la maja es un arma mágica que otorga un bonificador +3 a las tiradas de ataque y daño hechas con ella.

La maja tiene 12 cargas. Cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo con la maja, puedes gastar hasta 3 de sus cargas para infligir 1d8 de daño de fuerza adicional por cada carga gastada. La maja recupera todas las cargas gastadas diariamente al amanecer.

Herramientas Perfectas. Mientras sostienes el mortero y maja, puedes usar tu acción para decir el nombre de cualquier planta, mineral o fluido no mágico y una cantidad del material con un valor de 10 po o menos. El mortero se llena instantáneamente con la cantidad deseada de ese material. Una vez usada esta acción, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

También puedes usar el artefacto como suministros de alquimista, suministros de cervecero, útiles de cocinero, un kit de herborista y útiles de envenenador. Tienes ventaja en cualquier prueba que realices utilizando el artefacto como una de estas herramientas.

Partes Primigenias. Como una acción mientras la maja y el mortero están a 5 pies o menos de ti, puedes ordenar a la maja que muela. Durante el siguiente minuto, o hasta que uses tu acción para ordenarle verbalmente que se detenga, la maja se moverá por sí sola, moliendo el contenido del mortero en una papilla o un polvo fino que es igualmente útil para cocinar o para alquimia. Al inicio de cada uno de tus turnos, lo que sea que haya en el mortero recibe 4d10 de daño de fuerza. Si esto reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo se reduce a polvo, pulpa o pasta, según corresponda. Solo los objetos mágicos no se ven afectados. Si lo deseas, cuando la maja se detenga, puedes hacer que el mortero separe su contenido (como hueso en polvo, hierbas trituradas, órganos triturados) en pilas separadas.

Atravesar la Noche. Si estás sosteniendo la maja mientras estás dentro del mortero, puedes usar tu acción para ordenar verbalmente al mortero que viaje a un lugar o criatura específica. No necesitas saber dónde está tu destino, pero debe ser un destino específico, no solo el río más cercano o la guarida de un dragón rojo. Si el destino indicado se encuentra a menos de 1000 millas de ti, el mortero se eleva en el aire y desaparece. Cualquier criatura en el mortero y tú viajan a través de un cielo de ensueño, con reflejos nebulosos del mundo que pasa por debajo. Las criaturas pueden ver imágenes tuyas atravesando el cielo entre tu punto de origen y el destino. Llegas al lugar 1 hora después o, si es de noche, 1 minuto después.

Los Huesos Conocen su Hogar. Cuando le ordenas al mortero que viaje, en lugar de eso puedes tirar el polvo o la pasta de algo molido por el mortero y nombrar una ubicación en un plano de existencia diferente o un mundo diferente en el Plano Material. Si ese material proviene de una criatura nativa del plano o mundo mencionado, el mortero viaja a través de un cielo nocturno vacío a un espacio desocupado en ese destino y llega en 1 minuto.

Rama Sonaja

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un druida o brujo)

Este implemento de plata tiene forma de rama de árbol y está ensartado con pequeñas campanillas doradas. La rama es un canalizador mágico para tus conjuros mientras la sostienes.

La rama tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes utilizar las cargas de las siguientes formas mientras la sostienes:

- Como acción adicional, puedes gastar 1 carga para detectar la presencia de aberraciones, celestiales, autómatas, elementales, feéricos, demonios o muertos vivientes a 60 pies o menos de ti. Si tales criaturas están presentes y no tienen una cobertura completa de ti, las campanas suenan suavemente, su tono indica los tipos de criaturas presentes.
- Como acción, puedes gastar 1 carga para lanzar protección contra el bien y el mal.

Sirviente Poderoso de Leuk-O

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Llamado así por el caudillo que lo empleó infamemente, el Sirviente Poderoso de Leuk-O es una máquina increíblemente poderosa de 10 pies de altura que se convierte en un autómata animado cuando es pilotado. Elaborado con una brillante aleación negra de origen desconocido, el sirviente a menudo se describe como una combinación de un enano desproporcionado y un escarabajo de gran tamaño. El sirviente contiene suficiente espacio para 1 tonelada de carga y un compartimento para la tripulación en su interior, desde el cual hasta dos criaturas medianas pueden controlarlo y potencialmente ejecutar una ola de destrucción imparable.

Los cuentos sobre los orígenes del sirviente involucran más conjeturas que hechos, a menudo refiriéndose a seres de otro mundo, los misteriosos Picos Barrera en Oerth y el dispositivo supuestamente relacionado conocido como la Máquina de Lum el Loco. Los mejores detalles sobre los orígenes y el funcionamiento del dispositivo se pueden encontrar en Mente de Metal, un tomo de secretos de artífice que conecta el dispositivo con las tradiciones de la



gente perdida de Olman, y que fue escrito por la (muchas veces) tataranieta de Lum el Loco, la Maestra Lum, mientras reconstruía el Poderoso Siervo de Leuk-O, desmontado durante mucho tiempo.

Sintonización Peligrosa. Dos criaturas se pueden sintonizar con el sirviente a la vez. Si una tercera criatura intenta sintonizarse con él, no sucede nada.

Se accede a los controles del sirviente mediante una trampilla en la parte superior de la espalda, que se abre fácilmente mientras no haya criaturas sintonizadas con el artefacto.

La sintonización con el artefacto requiere dos horas, que se pueden realizar como parte de un descanso largo, durante las cuales debes estar dentro del sirviente, interactuando con sus controles. Mientras los miembros de la tripulación se están sintonizando, cualquier criatura o estructura afuera y a 50 pies o menos del sirviente tiene un 25 por ciento de posibilidades de ser blanco accidentalmente de uno de sus ataques de Puño Destructivo una vez durante la sintonización. Este proceso debe realizarse cada vez que una criatura se sintoniza con el artefacto.

Controlar al Sirviente. Mientras que cualquier criatura está sintonizada con el artefacto, las criaturas sintonizadas pueden abrir la escotilla tan fácilmente como cualquier otra puerta. Otras criaturas pueden abrir la escotilla como acción con una prueba exitosa de Destreza CD 25 usando herramientas de ladrón. Un conjuro abrir lanzado en la escotilla también la abre hasta el comienzo del siguiente turno del lanzador.

Una criatura puede entrar o salir por la escotilla gastando 10 pies de movimiento. Los que están dentro del sirviente tienen cobertura completa de los efectos que se originan fuera de él. Los controles dentro de él permiten a las criaturas ver el exterior sin obstrucciones.

Mientras estás dentro del sirviente, puedes comandarlo usando los controles. Durante tu turno (para cualquier criatura sintonizada), puedes mandarlo de las siguientes formas:

- Abrir o cerrar la escotilla (no requiere una acción, una vez por turno)
- Mover el sirviente hasta el máximo de su velocidad (no requiere una acción)
- Como acción, puedes ordenar al sirviente que realice una de las acciones en su perfil o alguna otra acción.
- Cuando una criatura provoca un ataque de oportunidad del sirviente, puedes usar tu reacción para ordenarle al sirviente que realice un ataque de Puño Destructivo contra esa criatura.

Mientras no haya criaturas sintonizadas dentro del sirviente, será un objeto inerte.

Fantasma en la Maquina. Tras su muerte, el alma del poderoso señor de la guerra Leuk-O fue atraída hacia el artefacto y se ha convertido en su fuerza animadora. Se sabe que el sirviente ha atacado o se ha movido por su propia cuenta, especialmente si hacerlo causaría destrucción. Una vez cada 24 horas, el sirviente, a discreción del DM, realiza una acción sin tripulación.

Si el sirviente pierde la mitad de sus puntos de golpe o más, cada criatura sintonizada con él debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o quedar hechizada durante 24 horas. Mientras está hechizada de esta manera, la criatura emprende una oleada destructiva, buscando destruir estructuras y atacar a cualquier criatura no sintonizada que esté a la vista del sirviente, comenzando con aquellas que amenazan el artefacto, preferiblemente usando al sirviente, si es posible.

Tambor del Percusionista

Objeto maravilloso, infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización con un bardo)

Mientras sostienes este tambor, obtienes un bonificador a las tiradas de ataque de conjuros y a las CD de las tiradas de salvación de tus conjuros de bardo. El bonificador se determina según la rareza del tambor.

Como acción, puedes tocar el tambor para recuperar un uso de tu rasgo Inspiración Bárdica. Esta propiedad del tambor no se puede volver a utilizar hasta el siguiente amanecer.

Tarokka de las Almas de Luba

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

No todos los espíritus persistentes son almas trágicas, perdidas en su camino hacia el más allá. Algunos languidecen como prisioneros, almas tan malvadas que los mortales no se atreven a liberarlos en una vida futura desprevenida.

Creada por una figura Vistani legendaria, el Tarokka de las Almas de Luba dio forma al destino de innumerables héroes. Las profecías de esta baraja de cartas también revelaron grandes males y guiaron a su creadora por el camino de las fuerzas nefastas. Incontables veces, la creadora de la baraja, Madre Luba, escapó por poco de la perdición, solo gracias a sus agudos conocimientos. Pero incluso para ella, no se podía escapar a toda la maldad. En los casos más terribles, Madre Luba logró atrapar a seres de pura maldad en medio de los hilos del destino, aprisionándolos dentro de su mazo de tarroka. Allí, estos espíritus inmundos permanecen inmóviles, atrapados en un reino inferior escondido en medio de cartas barajadas, esperando que el destino se vuelva desagradable, como inevitablemente sucederá.

David Sladek



Como todos los mazos de tarokka, el Tarokka de las Almas es una colección profusamente ilustrada de cincuenta y cuatro cartas, que comprende las catorce cartas del mazo alto y otras cuarenta cartas divididas en cuatro palos: monedas, glifos, estrellas y espadas.

Propiedades Aleatorias. El artefacto tiene las siguientes propiedades aleatorias, que puedes determinar tirando en las tablas en la sección "Artefactos" de la Guía del Dungeon Master:

- 2 propiedades perjudiciales menores
- 2 propiedades beneficiosas menores

Conjuros. Mientras sostengas el mazo, puedes usar una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD de salvación 18): entender idiomas, detectar el bien y el mal, detectar magia, detectar venenos y enfermedades, localizar objetos o escudriñar. Una vez que uses el mazo para lanzar un conjuro, no podrás volver a lanzar ese conjuro hasta el siguiente amanecer.

Visión Duradera. Mientras sostienes el mazo, automáticamente superas las tiradas de salvación de Constitución realizadas para mantener la concentración en conjuros de adivinación.

Vuelta del Destino. Como acción, puedes robar una carta del mazo y cambiar la fortuna de otra criatura que puedas ver a 15 pies o menos de ti. Escoge uno de los siguientes efectos:

Dicha. La criatura tiene ventaja en las tiradas de ataque, las pruebas de característica y las tiradas de salvación durante la siguiente hora.

Pena. La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque, las pruebas de característica y las tiradas de salvación durante la siguiente hora.

El mazo se puede usar de esta manera dos veces, y recuperas todos los usos gastados al siguiente amanecer.

Prisioneros del Destino. Cada vez que uses la propiedad Vuelta del Destino, existe la posibilidad de que una de las almas atrapadas en el mazo escape. Tira d100 y consulta la tabla Almas del Tarokka. Si tiras una de las cartas altas, el alma asociada con ella escapa. Puedes encontrar sus estadísticas en el Manual de Monstruos. Si tiras un alma que ya se ha escapado, vuelves a tirar.

Almas del Tarokka

d100	Carta	Alma
1	Artefacto	Calavera llameante
2	Bestia	Aparición
3	Roto	Banshee
4	Señor Oscuro	Vampiro
5	Calabozo	Momia
6	Verdugo	Caballero de la muerte
7	Fantasma	Fantasma
8	Jinete	Señor de las momias
9	Inocente	Fantasma
10	Títere	Momia
11	Nieblas	Aparición
12	Cuervo	Engendro vampírico
13	Vidente	Vampiro
14	Tentador(a)	Engendro vampírico
15-00	—	—

Tatuaje Absorbente

Objeto maravilloso (tatuaje), muy raro (requiere sintonización)

Producido con una aguja especial, este tatuaje mágico presenta diseños que enfatizan un color.

Sintonizase con el Tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, sostienes la aguja contra tu piel donde quieres que aparezca el tatuaje, presionando la aguja allí durante todo el proceso de sintonización. Cuando se completa la sintonización, la aguja se vuelve la tinta que se convierte en el tatuaje, el cual aparece en la piel.

Si termina tu sintonización con el tatuaje, el tatuaje desaparece y la aguja reaparece en tu espacio.

Resistencia al Daño. Mientras el tatuaje está en tu piel, tienes resistencia a un tipo de daño asociado con ese color, como se muestra en la tabla a continuación. El DM elige el color o lo determina al azar.

d10	Tipo de Daño	Color
1	Ácido	Verde
2	Frío	Azul
3	Fuego	Rojo (a)
4	Fuerza	Blanco
5	Relámpago	Amarilla
6	Necrótico	Negro
7	Veneno	Violeta
8	Psíquico	Plata
9	Radiante	Dorado
10	Trueno	Naraja

Claudio Pozas

Tatuaje de Agarre Enrollado

Objeto maravilloso (tatuaje), infrecuente (requiere sintonización)

Producido por una aguja especial, este tatuaje mágico tiene largos diseños entrelazados.

Sintonizase con el Tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, sostienes la aguja contra tu piel donde quieres que aparezca el tatuaje, presionando la aguja allí durante todo el proceso de sintonización. Cuando se completa la sintonización, la aguja se vuelve la tinta que se convierte en el tatuaje que aparecerá en la piel.

Si termina tu sintonización con el tatuaje, el tatuaje desaparece y la aguja reaparece en tu espacio.

Zarcillos de Agarre. Mientras el tatuaje está en tu piel, como acción puedes hacer que el tatuaje se extruya en zarcillos de tinta, que alcanzan a una criatura que puedes ver a 15 pies o menos de ti. La criatura deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o sufrir 3d6 de daño de fuerza y ser agarrada por ti. Como acción, la criatura puede escapar del agarre si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 14. El agarre también termina si lo detienes (no requiere una acción), si la criatura llega a estar a más de 15 pies de ti o si usas este tatuaje en otra criatura.

Tatuaje de Barrera

Objeto maravilloso (tatuaje), rareza variable (requiere sintonización)

Producido con una aguja especial, este tatuaje mágico muestra imágenes protectoras y usa tinta que se asemeja al metal líquido.

Sintonizase con el Tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, sostienes la aguja contra tu piel donde quieres que aparezca el tatuaje, presionando la aguja allí durante todo el proceso de sintonización. Cuando se completa la sintonización, la aguja se vuelve la tinta que se convierte en el tatuaje que aparecerá en la piel.

Si termina tu sintonización con el tatuaje, el tatuaje desaparece y la aguja reaparece en tu espacio.

Protección. Mientras no lleves armadura, el tatuaje te otorga una Clase de Armadura que depende de la rareza del tatuaje, como se muestra a continuación. Puedes usar un escudo y aún así obtener este beneficio.

Rareza	CA
Infrecuente	12 + tu modificador por Destreza
Raro	15 + tu modificador por Destreza (máximo de +2)
Muy Raro	18

Tatuaje de Conjuro Incrustado

Objeto maravilloso (tatuaje), rareza variable

Producido por una aguja especial, este tatuaje mágico contiene un único conjuro de hasta el nivel 5, forjado en tu piel por una aguja mágica. Para usar el tatuaje, debes sostener la aguja contra tu piel y pronunciar la palabra de activación. La aguja se convierte en tinta que se convierte en el tatuaje que aparecerá en la piel con el diseño que desees. Una vez que el tatuaje está allí, puedes lanzar su conjuro, sin necesidad de componentes materiales. El tatuaje brilla levemente mientras lanzas el conjuro y hasta el final de la duración del conjuro. Una vez que termina el conjuro, el tatuaje desaparece de tu piel.

El nivel del conjuro en el tatuaje determina la CD de la tirada de salvación del conjuro, el bonificador de ataque, el modificador de la aptitud mágica y la rareza del tatuaje, como se muestra en la tabla Tatuaje de Conjuro Incrustado.

Tatuaje de Conjuro Incrustado

Nivel de Conjuro	Rareza	Aptitud Mágica	CD Salv.	Bonificador de Ataque
Truco	Común	+3	13	+5
1	Común	+3	13	+5
2	Infrecuente	+3	13	+5
3	Infrecuente	+4	15	+7
4	Raro	+4	15	+7
5	Raro	+5	17	+9

Tatuaje de Furia Sangrienta

Objeto maravilloso (tatuaje), legendario (requiere sintonización)

Producido por una aguja especial, este tatuaje mágico evoca furia en su forma y colores.

Sintonizase con el Tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, sostienes la aguja contra tu piel donde quieres que aparezca el tatuaje, presionando la aguja allí durante todo el proceso de sintonización. Cuando se completa la sintonización, la aguja se vuelve la tinta que se convierte en el tatuaje que aparecerá en la piel.

Si termina tu sintonización con el tatuaje, el tatuaje desaparece y la aguja reaparece en tu espacio.

Golpes Sanguinarios. El tatuaje tiene 10 cargas y recupera todas las cargas gastadas diariamente al amanecer. Mientras este tatuaje está en tu piel, obtienes los siguientes beneficios:

- Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar una carga para infligir 4d6 de daño necrótico adicional al objetivo, y recuperas tantos puntos de golpe como el daño necrótico infligido.
- Cuando una criatura que puedes ver te hace daño, puedes gastar una carga y usar tu reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura, con ventaja en tu tirada de ataque.

Tatuaje de Garra Sobrenatural

Objeto maravilloso (tatuaje), infrecuente (requiere sintonización)

Producido con una aguja especial, este tatuaje mágico representa formas similares a garras y otras formas irregulares.

Sintonizase con el Tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, sostienes la aguja contra tu piel donde quieres que aparezca el tatuaje, presionando la aguja allí durante todo el proceso de sintonización. Cuando se completa la sintonización, la aguja se vuelve la tinta que se convierte en el tatuaje que aparecerá en la piel.

Si termina tu sintonización con el tatuaje, el tatuaje desaparece y la aguja reaparece en tu espacio.

Golpes Mágicos. Mientras el tatuaje está en tu piel, tus ataques sin armas se consideran mágicos a efectos de superar la resistencia e inmunidades a ataques no mágicos, y obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño con ataques sin armas.

Mazo Sobrenatural. Como acción adicional, puedes potenciar el tatuaje durante 1 minuto. Hasta el final de la duración, cada uno de tus ataques cuerpo a cuerpo con un arma o un ataque sin armas puede alcanzar un objetivo a una distancia de hasta 15 pies de ti, mientras zarcillos de tinta se lanzan hacia el objetivo. Adicionalmente,

tus ataques cuerpo a cuerpo infligen 1d6 de daño de fuerza adicional al impactar. Una vez utilizada, esta acción adicional no se puede volver a emplear hasta el siguiente amanecer.

Tatuaje de Marca del Shadowfell

Objeto maravilloso (tatuaje), raro (requiere sintonización)
Producido con una aguja especial, este tatuaje mágico es de color oscuro y abstracto.

Sintonizase con el Tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, sostienes la aguja contra tu piel donde quieres que aparezca el tatuaje, presionando la aguja allí durante todo el proceso de sintonización. Cuando se completa la sintonización, la aguja se vuelve la tinta que se convierte en el tatuaje que aparecerá en la piel.

Si termina tu sintonización con el tatuaje, el tatuaje desaparece y la aguja reaparece en tu espacio.

Esencia de Sombra. Obtienes visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies y tienes ventaja en pruebas de Destreza (Sigilo).

Defensa Sombría. Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para volverte insustancial por un momento, reduciendo a la mitad el daño que recibes. Entonces, la reacción no se puede volver a utilizar hasta el siguiente atardecer.

Tatuaje de Mascarada

Objeto maravilloso (tatuaje), común (requiere sintonización)
Producido por una aguja especial, este tatuaje mágico aparece en tu cuerpo como lo que desees.

Sintonizase con el Tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, sostienes la aguja contra tu piel donde quieres que aparezca el tatuaje, presionando la aguja allí durante todo el proceso de sintonización. Cuando se completa la sintonización, la aguja se vuelve la tinta que se convierte en el tatuaje que aparecerá en la piel.

Si termina tu sintonización con el tatuaje, el tatuaje desaparece y la aguja reaparece en tu espacio.

Tinta Fluida. Como acción adicional, puedes darle forma al tatuaje en cualquier color o patrón y moverlo a cualquier área de tu piel. Cualquiera que sea la forma que adopte, siempre es obviamente un tatuaje. Puede variar en tamaño, desde no más pequeño que una moneda de cobre hasta una intrincada obra de arte que cubre toda tu piel.

Disfrazarse. Como acción, puedes usar el tatuaje para lanzar el conjuro disfrazarse (CD 13 para discernir el disfraz). Una vez que se lanza el conjuro del tatuaje, no se puede volver a lanzar desde el tatuaje hasta el siguiente amanecer.

Tatuaje de Paso Fantasmal

Objeto maravilloso (tatuaje), muy raro (requiere sintonización)
Producido por una aguja especial, este tatuaje se desplaza y oscila en la piel, algunas partes aparecen borrosas.

Sintonizase con el Tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, sostienes la aguja contra tu piel donde quieres que aparezca el tatuaje, presionando la aguja allí durante todo el proceso de sintonización. Cuando se completa la sintonización, la aguja se vuelve la tinta que se convierte en el tatuaje que aparecerá en la piel.

Si termina tu sintonización con el tatuaje, el tatuaje desaparece y la aguja reaparece en tu espacio.

Forma Fantasmal. El tatuaje tiene 3 cargas y recupera todas las cargas gastadas diariamente al amanecer. Como acción adicional mientras el tatuaje está en tu piel, puedes gastar 1 de las cargas del tatuaje para volverte incorpóreo hasta el final de tu próximo turno. Hasta el final de la duración, obtendrás los siguientes beneficios:

- Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.
- No puedes ser agarrado ni apresado.
- Puedes moverte a través de criaturas y objetos sólidos como si fueran terreno difícil. Si terminas tu turno en un objeto sólido, recibes 1d10 de daño de fuerza. Si el efecto finaliza mientras estás dentro de un objeto sólido, en su lugar te desviarás al espacio desocupado más cercano y recibirás 1d10 de daño de fuerza por cada 5 pies recorridos.

Tatuaje de Reserva de Vida

Objeto maravilloso (tatuaje), muy raro (requiere sintonización)
Producido con una aguja especial, este tatuaje mágico presenta símbolos de vida y renacimiento.

Sintonizase con el Tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, sostienes la aguja contra tu piel donde quieres que aparezca el tatuaje, presionando la aguja allí durante todo el proceso de sintonización. Cuando se completa la sintonización, la aguja se vuelve la tinta que se convierte en el tatuaje que aparecerá en la piel.

Si termina tu sintonización con el tatuaje, el tatuaje desaparece y la aguja reaparece en tu espacio.

Resistencia Necrótica. Tienes resistencia al daño necrótico.

Custodia de Vida. Cuando caigas a 0 puntos de golpe, caerás a 1 punto de golpe. Una vez utilizada, esta propiedad no puede volver a emplearse hasta el siguiente amanecer.

Tatuaje del Iluminador

Objeto maravilloso (tatuaje), común (requiere sintonización)
Producido con una aguja especial, este tatuaje mágico presenta una hermosa caligrafía, imágenes de instrumentos de escritura y similares.

Sintonizase con el Tatuaje. Para sintonizarte con este objeto, sostienes la aguja contra tu piel donde quieres que aparezca el tatuaje, presionando la aguja allí durante todo el proceso de sintonización. Cuando se completa la sintonización, la aguja se vuelve la tinta que se convierte en el tatuaje que aparecerá en la piel.

Si termina tu sintonización con el tatuaje, el tatuaje desaparece y la aguja reaparece en tu espacio.

Escritura Mágica. Mientras este tatuaje está en tu piel, puedes escribir con la yema del dedo como si fuera una pluma de tinta que nunca se queda vacía.

Como acción, puedes tocar un escrito de hasta una página y decir el nombre de una criatura. La escritura se vuelve invisible para todos, excepto para ti y la criatura nombrada durante las próximas 24 horas. Cualquiera de los dos puede descartar la invisibilidad tocando el escrito (no se requiere ninguna acción). Una vez utilizada, esta acción no se puede volver a utilizar hasta el siguiente amanecer.



Tratado Fulminante

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un mago)

Este libro de conjuros grueso y chamuscado apesta a humo y ozono, y chispas de energía crepitan a lo largo de los bordes de sus páginas. Cuando es hallado, el libro contiene los siguientes conjuros: contingencia, bola de fuego, ráfaga de viento, pequeña choza de Leomund, proyectil mágico, ola atronadora y muro de fuerza. Funciona como un libro de conjuros para ti.

Mientras sostienes el libro, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes utilizar las cargas de las siguientes formas mientras lo sostienes:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga para reemplazar uno de tus conjuros de mago preparados por un conjuro diferente en el libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de evocación.
- Cuando una criatura que puedes ver recibe daño de un conjuro de evocación que lances, puedes usar tu reacción y gastar 1 carga para infligir 2d6 de daño de fuerza adicional a la criatura y derribar a la criatura si es Grande o más pequeña.

Versos Protectores

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización con un mago)

Este libro de conjuros encuadernado en cuero está reforzado con herrajes de hierro y plata y una cerradura de hierro (CD 20 para abrir). Como acción, puedes tocar la tapa del libro y hacer que se bloquee como si lanzaras cerradura arcana. Cuando es hallado, el libro contiene los siguientes conjuros: cerradura arcana, disipar magia, globo de invulnerabilidad, glifo custodio, sanctasanctórum privado de Mordenkainen, protección contra el mal y símbolo. Funciona como un libro de conjuros para ti.

Mientras sostienes el libro, puedes usarlo como canalizador mágico para tus conjuros de mago.

El libro tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas diariamente al amanecer. Puedes utilizar las cargas de las siguientes formas mientras lo sostienes:

- Si pasas 1 minuto estudiando el libro, puedes gastar 1 carga para reemplazar uno de tus conjuros de mago preparados por un conjuro diferente en el libro. El nuevo conjuro debe ser de la escuela de abjuración.
- Cuando lanzas un conjuro de abjuración, puedes gastar 1 carga para otorgar a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti 2d10 puntos de golpe temporales.

Vial de Reserva de Sangre

Objeto maravilloso, infrecuente (+1), raro (+2), muy raro (+3) (requiere sintonización con un hechicero)

Para sintonizarte con este vial, debes colocar unas gotas de tu sangre en él. El vial no se puede abrir mientras dure tu sintonización con él. Si tu sintonización con el vial termina, la sangre contenida se convierte en cenizas. Puedes usar el vial como canalizador mágico para tus conjuros mientras lo llevas puesto o lo sostienes, y obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuros y a las CD de las tiradas de salvación de tus conjuros de hechicero.

Adicionalmente, cuando lances cualquier dado de golpe para recuperar puntos de golpe mientras llevas el vial, podrás recuperar 5 puntos de hechicería. Esta propiedad del vial no se puede volver a utilizar hasta el siguiente amanecer.

Kieran Yanner



Tasha se prepara para ganar otro juego más de ajedrez mágico contra su rival Mordenkainen.

Capítulo 4

Herramientas del Dungeon Master

El Dungeon Master emplea muchas herramientas al preparar y dirigir una campaña de D&D. Como DM, tus herramientas incluyen tu imaginación, tu capacidad para discernir lo que entretiene a tus jugadores, tu perspicacia para contar historias, tu sentido del humor, tu capacidad para escuchar bien, tu facilidad con las reglas del juego y más. Este capítulo suma a tu caja de herramientas con orientación y reglas opcionales para una variedad de situaciones. El capítulo también incluye una selección de puzles (puzle y acertijos) listos para usarse, que puedes colocar en cualquier campaña.

Las herramientas incluidas aquí se basan en el material de la Guía del Dungeon Master y el Manual de Monstruos. Puedes utilizar algunas, todas o ninguna de estas herramientas y no dudes en personalizar su funcionamiento. El disfrute de tu grupo es primordial, así que haz tuyas estas reglas, con el objetivo de coincidir con los gustos de tu grupo.

Sesión Cero

Marca los límites Y si alguien los cruza, dilo. Si no escuchan, siempre tienes nube aniquiladora... "

TASHA

Antes de crear personajes o jugar el juego, el DM y los jugadores pueden realizar una sesión especial —coloquialmente llamada sesión cero— para establecer expectativas, delinear los términos de un contrato social y compartir las reglas de la casa. Hacer y respetar estas reglas puede ayudar a garantizar que el juego sea una experiencia divertida para todos los involucrados.

A menudo, una sesión cero incluye la construcción de personajes juntos. Como DM, puedes ayudar a los jugadores durante el proceso de creación del personaje aconsejándoles que seleccionen opciones que sirvan para la aventura o campaña que les espera.

Creación de Personajes y Grupos

Cada jugador tiene opciones cuando se trata de elegir una raza, clase y trasfondo de personaje, aunque puedes restringir ciertas opciones que se consideren inadecuadas para la campaña. Si hay varios jugadores en el grupo, deberías animarlos a elegir diferentes clases para que el grupo de aventureros tenga una variedad de habilidades. Es menos importante que el grupo incluya varios orígenes, ya que a veces es divertido jugar en un grupo de soldados o en un grupo de animadores aventureros. Los orígenes que eligen definen quiénes eran sus personajes antes de convertirse en aventureros y también incluyen ganchos de interpretación en forma de ideales, vínculos y defectos, cosas que debes saber. Por ejemplo, si un jugador elige el trasfondo criminal, una de las opciones para el vínculo del personaje es: "Estoy intentando saldar una deuda contraída con un generoso benefactor". Si ese es el vínculo del personaje, deberías trabajar con el jugador para decidir quién es ese generoso benefactor y construir historias relevantes en la campaña.

Formación del Grupo

Durante la sesión cero, tu rol es permitir que los jugadores creen los personajes que quieran y ayudarles a dar explicaciones sobre cómo se unieron sus personajes para formar un grupo de aventureros. Puede ser útil suponer que los personajes se conocen entre sí y tienen algún tipo de historia juntos, por breve que sea la historia. Aquí hay algunas preguntas que puedes hacerles a los jugadores mientras crean personajes para tener una idea de las relaciones del grupo:

- ¿Alguno de los personajes está relacionado entre sí?
- ¿Qué mantiene unidos a los personajes como grupo?
- ¿Qué es lo que más le gusta a cada personaje de los demás miembros del grupo de aventureros?
- ¿El grupo tiene un patrón? Consulta el capítulo 2, "Patrones Grupales" para ver ejemplos de patrones.

Si los jugadores tienen problemas para inventar una historia sobre cómo se conocieron sus personajes, pueden elegir una opción de la tabla Origen del Grupo o dejar que una tirada del d6 la elija por ellos. Deberías dedicar parte de la sesión cero a ayudar a los jugadores a desarrollar los detalles. Por ejemplo, si los personajes se unieron para vencer a un enemigo común, es necesario determinar la identidad de este enemigo. Si un funeral reunió al grupo, será necesario concretar la identidad del difunto y la relación de cada personaje con este.

Origen del Grupo

d6	Historia de Origen
1	Los personajes crecieron en el mismo lugar y se conocen desde hace años.
2	Los personajes se han unido para vencer a un enemigo.
3	Los personajes fueron reunidos por un benefactor común que desea patrocinar sus aventuras.
4	Un funeral une a los personajes.
5	Un festival une a los personajes.
6	Los personajes se encuentran atrapados juntos.

Dirigir un Juego para un Jugador

Un DM que ejecuta un juego para un jugador debe pasar parte de la sesión cero trabajando con ese jugador para pensar en el pasado de su personaje, luego dejar que el jugador decida si quiere que el personaje tenga un compañero (ver la sección "Compañeros" en este capítulo).

Es posible que debas ayudar al jugador a dirigir al compañero durante las primeras sesiones y deberías asegurarte de que el jugador comprenda las funciones y limitaciones de los compañeros:

Svetlin Velinov



- Los compañeros son acompañantes incondicionales que pueden realizar tareas tanto dentro como fuera del combate, incluidas cosas como montar un campamento y llevar equipo.
- Idealmente, las habilidades de un compañero deberían complementar las del personaje principal. Por ejemplo, un lanzador de conjuros es un buen compañero para un guerrero o un pícaro.

Contrato Social

D&D está destinado, ante todo, a ser una experiencia divertida para todos. Si uno o más participantes no se divierten, el juego no durará mucho. La sesión cero es el momento perfecto para que los jugadores y tú discutan la experiencia que esperan, así como los temas, contextos y el comportamiento que consideran inapropiado. A partir de esta discusión, comienza a formarse un contrato social.

A veces, un contrato social toma forma de manera orgánica, pero es una buena práctica tener una conversación directa durante la sesión cero para establecer límites y expectativas. Un contrato social típico en un grupo de D&D incluye compromisos implícitos o explícitos con los siguientes puntos:

- Respetarás a los jugadores al dirigir un juego que sea divertido, justo y diseñado para ellos. Permitirás que todos los jugadores contribuyan a la historia en curso y darás a cada personaje momentos para brillar. Cuando un jugador habla, escuchas.

Julian Kok

- Los jugadores te respetarán y al esfuerzo que implica crear un juego divertido para todos. Los jugadores te permitirán dirigir la campaña, arbitrar las reglas y resolver argumentos. Cuando hablas, los jugadores escuchan.
- Los jugadores se respetarán unos a otros, se escucharán, se apoyarán y harán todo lo posible por preservar la cohesión del grupo de aventureros.
- Si un jugador o tú se faltan el respeto entre sí o violan el contrato social de alguna otra manera, el grupo podrá despedir a esa persona de la mesa.

Este contrato social cubre lo básico, pero los grupos individuales pueden requerir términos acordados adicionales para garantizar una experiencia de juego divertida para todos. Y un contrato social generalmente evoluciona a medida que los miembros de un grupo aprenden más unos de otros.

Límites Duros y Blandos

Una vez que los jugadores y tú hayan reconocido los términos del contrato social del juego y acordado respetarlos, la conversación puede derivar en una discusión sobre límites duros y blandos. Hay muchas formas de mediar en esta discusión y es posible que desees investigar un poco para encontrar un enfoque que funcione bien para tu grupo. Para los propósitos de esta explicación, estos términos se describen a continuación:

Un límite blando es un umbral que uno debe pensar dos veces antes de cruzar, ya que es probable que genere ansiedad, miedo e incomodidad genuinos.

Un límite duro es un umbral que nunca se debe traspasar.

Cada miembro del grupo tiene límites duros y blandos, y corresponde a todos en el grupo saber cuáles son. Asegúrate de que todos en la mesa se sientan cómodos con la forma en que se desarrolla esta discusión. Es posible que los jugadores no quieran discutir sus límites en voz alta alrededor de la mesa, especialmente si son nuevos en los juegos de rol o no han pasado mucho tiempo con otros miembros del grupo. Una forma de aliviar esa incomodidad es alentar a los jugadores a que compartan sus límites en privado contigo y permitirte presentarlos a todo el grupo sin atribuirlos. Por ejemplo, los jugadores pueden escribir sus límites en fichas para que las leas en voz alta. Independientemente de cómo se presenten estos límites, sería útil para ti o uno de los jugadores compilar los límites en una lista que se pueda compartir con todo el grupo. Ten en cuenta que cualquier discusión sobre los límites debe tratarse con cuidado; incluso compartir los límites de una persona puede ser una experiencia muy dolorosa, y esta conversación debe manejarse con respeto.

Los límites comunes en el juego incluyen, pero no se limitan a, temas o escenas de sexo, explotación, discriminación racial, esclavitud, violencia hacia niños y animales, groserías innecesarias y romance dentro del grupo. Los límites comunes fuera del juego incluyen contacto físico no deseado, compartir dados, lanzar dados, gritar, vulgaridad, uso estricto de reglas, uso distractor de teléfonos celulares y comportamiento generalmente irrespetuoso.

La discusión sobre los límites es importante porque los DM y los jugadores pueden tener fobias o desencadenantes de los que otros podrían no ser conscientes. Se debe evitar cualquier tema del juego o tema que haga que un miembro del grupo de juego se sienta inseguro o incómodo. Si un tema o contexto pone nerviosos a uno o más jugadores, pero te dan su consentimiento para incluirlo en el juego, incorporarlo debe manejarse con cuidado y debes estar listo para alejarte de dichos temas y contextos rápidamente.

Si bien la sesión cero es el lugar perfecto para comenzar esta discusión, puede que no sea el único momento para abordar un límite. Alguien podría cruzar una línea y necesitar que se le recuerde un límite, o alguien podría no pensar en incluir algunos de sus límites en la discusión inicial. Los jugadores también pueden descubrir nuevos límites a medida que se desarrolla la campaña. Haz un plan para verificar con el grupo para asegurarte de que la lista de límites duros y blandos esté actualizada, y recuerda a todos que deben volver a visitar esta lista con frecuencia en caso de que cambie.

Personalizar el Juego

Además de dar forma al juego en torno a los personajes del grupo de aventureros, debes estar preparado para personalizar el juego para que se adapte a los gustos de los jugadores. La sección "Conoce a Tus Jugadores" en la introducción de la Guía del Dungeon Master proporciona algunas pautas para hacerlo, según los arquetipos de jugadores conocidos. Para ayudar a identificar qué tipos de jugadores hay en el grupo, puedes hacer a cada jugador cualquiera o todas las siguientes preguntas:

- ¿Cuál de los tres pilares de la aventura (combate, exploración, interpretación) te interesa más?
- ¿Cuánto humor te gusta en el juego?
- ¿Qué nivel de tecnología prefieres?
- ¿Disfrutas resolver acertijos y puzle en el juego?
- ¿Te gusta llevar un registro de los puntos de experiencia o prefieres que tu personaje avance de nivel cuando yo te lo diga?

Reglas

Las reglas de la casa incluyen reglas opcionales, como las que se presentan en el capítulo 9 de la Guía del Dungeon Master, y las reglas que tú creas. Si planeas usar alguna de las reglas de la casa, la sesión cero es un buen momento para discutir esas reglas con los jugadores y solicitar su opinión.

Las reglas de la casa se presentan mejor como experimentos, y el tiempo dirá si son buenas para tu juego. Si introduces una regla de la casa en la sesión cero que resulta tener un efecto adverso en el disfrute del juego de las personas, puedes deshacerte o revisar la regla de la casa para crear una mejor experiencia de juego para todos. No te sientas mal si una regla de la casa no funciona tan bien como esperabas. Recuerda: el objetivo es asegurarse de que todos se diviertan.

Compañeros

> Mi futuro compañero podría aprender un par de cosas de todo esto: más material para el Proyecto Humildekainen.
>
> TASHA

Esta sección ofrece una forma sencilla de agregar un NPC especial, llamado compañero, al grupo de aventureros. Estas reglas toman una criatura con un valor de desafío bajo y le dan niveles en una de tres clases simples: Experto, Lanzador de Conjuros o Guerrero.

Un compañero puede incorporarse a un grupo al inicio del grupo, o un compañero puede unirse a ellos durante la campaña. Por ejemplo, los personajes pueden conocer a un aldeano, un animal u otra criatura, forjar una amistad e invitar a la criatura a unirse a ellos en sus aventuras.

También puedes usar estas reglas para personalizar un monstruo para tu propio uso como DM.

Crear un Compañero

Un compañero puede ser cualquier tipo de criatura con un perfil en el Manual de Monstruos u otro libro de D&D, pero el valor de desafío en su perfil debe ser 1/2 o menos. Tomas ese perfil y lo agregas, como se explica en la sección "Cómo Obtener una Clase de Compañero".

Para unirse a los aventureros, el compañero debe ser amigo de al menos uno de ellos. Esta amistad puede estar relacionada con el pasado de un personaje o con eventos que han ocurrido en el juego. Por ejemplo, un compañero podría ser un amigo o una mascota de la infancia, o podría ser una criatura que los aventureros salvaron. Como DM, determinas si hay suficiente confianza establecida para que la criatura se una al grupo.

Tú decides quién interpreta al compañero. He aquí algunas opciones:

- Un jugador interpreta al compañero como su segundo personaje, ideal cuando solo tienes uno o dos jugadores.
- Un jugador interpreta al compañero como su único personaje, ideal para un jugador que quiere un personaje que sea más simple que un personaje típico.
- Los jugadores juegan conjuntamente como compañero.

- Tú juegas al compañero.

No hay límite en la cantidad de compañeros en un grupo, pero tener más de uno por personaje puede ralentizar notablemente el juego. Y al estimar la dificultad de un próximo encuentro, cuenta a cada compañero como un personaje.

Obtener una Clase de Compañero

Cuando creas un compañero, eliges la clase que tendrá durante el resto de su carrera: experto, lanzador de conjuros o guerrero, cada uno de los cuales se detalla a continuación. Si una clase de compañero contiene una opción, puedes hacer la elección o dejar que los jugadores la tomen.

Nivel Inicial

El nivel inicial de un compañero es el mismo que el nivel medio del grupo. Por ejemplo, si un grupo de nivel 1 comienza con un compañero, ese compañero también es de nivel 1, pero si un grupo de nivel 10 invita a un compañero a unirse a ellos, ese compañero comienza en el nivel 10.

Subir de Nivel a un Compañero

Cada vez que el nivel medio de un grupo aumenta, el compañero gana un nivel. No importa cuánto de las aventuras recientes del grupo haya experimentado el compañero; el compañero sube de nivel debido a una combinación de las aventuras que compartió con el grupo y su propio entrenamiento.

Puntos de Golpe

Siempre que el compañero gana un nivel, gana un dado de golpe y aumenta sus puntos de golpe máximos. Para determinar la cantidad del aumento, tira el dado de golpe (el tipo de dado aparece en el perfil del compañero) y agrega su modificador por Constitución. Obtiene un mínimo de 1 punto de golpe por nivel.
Si el compañero cae a 0 puntos de golpe y no es asesinado de inmediato, cae inconsciente y, posteriormente, realiza tiradas de salvación contra muerte, al igual que un personaje.

Bonificador por Competencia

El bonificador por competencia del compañero está determinado por su nivel en su clase, como se muestra en la tabla de la clase.

Cada vez que el bonificador por competencia del compañero aumente en 1, agrega 1 al modificador para impactar de todos los ataques en su perfil y aumenta las CD en su perfil en 1.

Mejora de Característica

Cada vez que el compañero obtenga el rasgo Mejora de Característica, ajusta cualquier cosa en su perfil que dependa de un modificador de característica que tú aumentes. Por ejemplo, si el compañero tiene un ataque que usa su modificador por Fuerza, aumenta los modificadores del ataque para impactar y daño si aumenta el modificador por Fuerza.

Si no está claro si un ataque cuerpo a cuerpo en el perfil usa Fuerza o Destreza, el ataque puede usar cualquiera.

Experto

El experto es un maestro en determinadas tareas o conocimientos, y prefiere la astucia a la fuerza. Puede ser un explorador, un músico, un bibliotecario, un niño de la calle inteligente, un comerciante astuto o un ladrón.

El Experto

Nivel	Bon. por Competencia	Rasgos
1	+2	Competencias Adicionales, Servicial
2	+2	Acción Astuta
3	+2	Pericia
4	+2	Mejora de Característica
5	+3	—
6	+3	Ataque Coordinado
7	+3	Evasión
8	+3	Mejora de Característica
9	+4	—
10	+4	Mejora de Característica
11	+4	Ayuda Inspiradora (1d6)
12	+4	Mejora de Característica
13	+5	—
14	+5	Talento Confiable
15	+5	—
16°	+5	Mejora de Característica
17	+6	—
18	+6	Mente Aguda
19	+6	Mejora de Característica
20	+6	Ayuda Inspiradora (2d6)

Para obtener la clase Experto, una criatura debe tener en su perfil al menos un idioma que pueda hablar.

Un compañero obtiene los siguientes rasgos de clase a medida que gana niveles, como se resume en la tabla del Experto.

Competencias Adicionales

Rasgo de Experto de nivel 1

El compañero adquiere competencia en una tirada de salvación de tu elección: Destreza, Inteligencia o Carisma.

Además, el compañero adquiere competencia en cinco habilidades de tu elección y adquiere competencia con armaduras ligeras. Si es un humanoide o tiene un Arma sencilla o marcial en su perfil, también gana competencia con todas las armas sencillas y con dos herramientas de tu elección.

Servicial

Rasgo de Experto de nivel 1

El compañero es experto en brindar ayuda en el momento oportuno; el compañero puede realizar la acción de Ayudar como acción adicional.



Acción Astuta
Rasgo de Experto de nivel 2

La agilidad o el pensamiento rápido del compañero le permiten actuar con rapidez. En su turno en combate, puede realizar la acción de Correr, Destrabarse o Esconderse como acción adicional.

Pericia
Rasgo de Experto de nivel 3

Elige dos de las competencias en habilidades del compañero. El bonificador por competencia del compañero se duplica para cualquier prueba de característica que haga usando cualquiera de las competencias elegidas.

A nivel 15, puedes elegir otras dos competencias en habilidades del compañero y obtener este beneficio para ellas.

Mejora de Característica
Rasgo de Experto de nivel 4

En los niveles 4, 8, 10, 12, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica del compañero y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1. Como es habitual, el compañero no puede aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Impacto Coordinado
Rasgo de Experto de nivel 6

El compañero es experto en pelear en concierto con un compañero. Cuando el compañero usa su rasgo Servicial para ayudar a un aliado a atacar a una criatura, ese objetivo puede estar hasta a 30 pies de distancia del compañero, y el compañero puede infligirle un daño adicional de 2d6 la próxima vez que el compañero lo impacte con una tirada de ataque antes del final del turno actual. El daño adicional es el mismo tipo de daño infligido por el ataque.

Evasión
Rasgo de Experto de nivel 7

Debido a la extraordinaria buena suerte, el compañero es hábil para evitar el peligro. Cuando el compañero sea víctima de un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, no recibirá daño alguno si tiene éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad si falla. El compañero no se beneficiará de este rasgo mientras esté incapacitado.

Ayuda Inspiradora
Rasgo de Experto de nivel 11

Cuando el compañero realiza la acción de Ayudar, la criatura que recibe la ayuda también obtiene un bonificador de 1d6 a la tirada del d20. Si esa tirada es una tirada de ataque, la criatura puede renunciar al bonificador, y luego, si el ataque impacta, la criatura puede agregar el bonificador a la tirada de daño del ataque contra un objetivo.

A nivel 20, el bonificador aumenta a 2d6.

Talento Confiable
Rasgo de Experto de nivel 14

El compañero ha perfeccionado sus habilidades a un grado excepcional. Cada vez que el compañero haga una prueba de característica que incluya todo su bonificador por competencia, puede tratar una tirada de 9 o menos de d20 como un 10.

Mark Behm



Mente Aguda

Rasgo de Experto de nivel 18

El compañero adquiere competencia en una de las siguientes tiradas de salvación de tu elección: Inteligencia, Sabiduría o Carisma.

Guerrero

Un compañero Guerrero crece en destreza marcial mientras lucha a tu lado. Puede ser un soldado, un guardia de la ciudad, una bestia entrenada para la batalla o cualquier otra criatura preparada para el combate.

Un compañero gana los siguientes rasgos de clase a medida que sube niveles en esta clase, como se resume en la tabla del Guerrero.

Competencias Adicionales

Rasgo de Guerrero de nivel 1

El compañero adquiere competencia en una tirada de salvación de tu elección: Fuerza, Destreza o Constitución.

Además, el compañero adquiere competencia en dos habilidades de tu elección de la siguiente lista: Acrobacias, Trato con Animales, Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Percepción y Supervivencia.

El compañero gana competencia con todas las armaduras, y si es un humanoide o tiene un Arma sencilla o marcial en su perfil, gana competencia con escudos y to-

El Guerrero

Nivel	Bon. por Competencia	Rasgos
1	+2	Competencias Adicionales, Rol Marcial
2	+2	Tomar Aliento (1 uso)
3	+2	Crítico Mejorado
4	+2	Mejora de Característica
5	+3	—
6	+3	Ataque Adicional (1 adicional)
7	+3	Preparado para la Batalla
8	+3	Mejora de Característica
9	+4	—
10	+4	Defensa Mejorada
11	+4	Indómito (1 uso)
12	+4	Mejora de Característica
13	+5	—
14	+5	Mejora de Característica
15	+5	Ataque Adicional (2 adicionales)
16°	+5	Mejora de Característica
17	+6	—
18	+6	Indómito (2 usos)
19	+6	Mejora de Característica
20	+6	Tomar Aliento (2 usos)

das las armas sencillas y marciales.

Rol Marcial

Rasgo de Guerrero de nivel 1

Cada guerrero se centra en la ofensiva o la defensa en su entrenamiento. Escoge una de las siguientes opciones:

Agresor. El compañero recibe un bonificador de +2 a todas las tiradas de ataque.
Defensor. El compañero puede usar su reacción para dar desventaja a la tirada de ataque de una criatura a 5 pies de él, si la criatura ataca a un objetivo que no sea el compañero.

Tomar Aliento

Rasgo de Guerrero de nivel 2

El compañero puede usar una acción adicional en su turno para recuperar tantos puntos de golpe como 1d10 + su nivel en esta clase. Una vez que utilice este rasgo, deberá terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo.

El compañero puede usar este rasgo dos veces entre descansos a partir del nivel 20.

Crítico Mejorado

Rasgo de Guerrero de nivel 3

Las tiradas de ataque del compañero causarán críticos con un resultado de 19 o 20 en el d20.

Mejora de Característica

Rasgo de Guerrero de nivel 4

Cuando alcance los niveles 4, 8, 12, 14, 16 y 19, podrás elegir una puntuación de característica del compañero y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1. Como es habitual, el compañero no puede aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Ataque Adicional

Rasgo de Guerrero de nivel 6

Cuando lleve a cabo la acción de Ataque durante su turno, el compañero podrá hacer dos ataques, en lugar de una.

La cantidad de ataques aumenta a tres cuando el compañero alcanza el nivel 15.

Si el compañero tiene la acción de Ataque múltiple, puede usar Ataque adicional o Ataque Múltiple en un turno, no ambos.

Preparado para la Batalla

Rasgo de Guerrero de nivel 7

El compañero tiene ventaja en las tiradas de iniciativa.

Defensa Mejorada

Rasgo de Guerrero de nivel 10

La Clase de Armadura del compañero aumenta en 1.

Indómito

Rasgo de Guerrero de nivel 11

El compañero puede repetir una tirada de salvación que haya fallado, pero tendrá que usar el nuevo resultado. Una vez usado este rasgo, deberá terminar un descanso largo para poder volver a utilizarlo.

El compañero puede usar este rasgo dos veces entre descansos largos a partir del nivel 18.

Lanzador de Conjuros

Un compañero que se convierte en lanzador de conjuros recorre los caminos de la magia. El compañero podría ser un taumaturgo, un sacerdote, un adivino, un artista mágico o una persona con magia en las venas.

Para obtener la clase Lanzador de Conjuros, una criatura debe tener en su perfil al menos un idioma que pueda hablar.

Un compañero gana los siguientes rasgos de clase a medida que gana niveles en esta clase, como se resume en la tabla Lanzador de Conjuros.

Competencias Adicionales

Rasgo de Lanzador de Conjuros de nivel 1

El compañero adquiere competencia en una tirada de salvación de tu elección: Sabiduría, Inteligencia o Carisma.

Además, el compañero adquiere competencia en dos habilidades de tu elección de la siguiente lista: Conocimiento Arcano, Historia, Perspicacia, Investigación, Medicina, Interpretación, Persuasión y Religión.

El compañero adquiere competencia con armaduras ligeras, y si es un humanoide o tiene un Arma sencilla o marcial en su perfil, también adquiere competencia con todas las armas sencillas.

Lanzamiento de Conjuros

Rasgo de Lanzador de Conjuros de nivel 1

El compañero gana la habilidad de lanzar conjuros. (Si la criatura ya tiene el atributo Lanzamiento de Conjuros, este rasgo lo reemplaza). Elige el rol del Lanzador de Conjuros: Mago, Sanador o Prodigio. Esta elección determina la lista de conjuros y la aptitud mágica utilizada por el compañero, como se muestra en la tabla Lanzamiento de Conjuros.

Lanzamiento de Conjuros

Rol	Lista de Conjuros	Aptitud
Mago	Mago	Inteligencia
Sanador	Clérigo y Druida	Sabiduría
Prodigio	Bardo y Brujo	Carisma







El Lanzador de Conjuros

Nivel	Bon. por Comp.	Rasgos de Clase	Trucos Conocidos	Conjuros Conocidos	1	2	3	4	5
1	+2	Competencias Adicionales, Lanzamiento de Conjuros	2	1	2	—	—	—	—
2	+2	—	2	2	2	—	—	—	—
3	+2	—	2	3	3	—	—	—	—
4	+2	Mejora de Característica	3	3	3	—	—	—	—
5	+3	—	3	4	4	2	—	—	—
6	+3	Trucos Potentes	3	4	4	2	—	—	—
7	+3	—	3	5	4	3	—	—	—
8	+3	Mejora de Característica	3	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	3	6	4	3	2	—	—
10	+4	—	4	6	4	3	2	—	—
11	+4	—	4	7	4	3	3	—	—
12	+4	Mejora de Característica	4	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	8	4	3	3	1	—
14	+5	Conjuros Potenciados	4	8	4	3	3	1	—
15	+5	—	4	9	4	3	3	2	—
16	+5	Mejora de Característica	4	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	10	4	3	3	3	1
18	+6	Mejora de Característica	4	10	4	3	3	3	1
19	+6	—	4	11	4	3	3	3	2
20	+6	Lanzamiento Enfocado	4	11	4	3	3	3	2

David Rene Christensen

Espacios de Conjuros. La tabla del Lanzador de Conjuros muestra cuántos espacios de conjuros tiene el compañero para lanzar sus conjuros de Lanzador de Conjuros de nivel 1 y superior. Para lanzar uno de estos conjuros, el compañero deberá invertir un espacio de al menos el nivel del conjuro. El compañero recupera todos los espacios de conjuro gastados tras finalizar un descanso largo.

Conjuros Conocidos. El compañero conoce dos trucos y un conjuro de nivel 1 de tu elección de su lista de conjuros. Aquí hay recomendaciones para un lanzador de conjuros de nivel 1 de cada rol:

Mago: mano de mago, rayo de escarcha, ola atronadora
Sanador: curar heridas, guía, llama sagrada
Prodigio: descarga sobrenatural, palabra de curación, luz

Las columnas Trucos Conocidos y Conjuros Conocidos de la tabla Lanzador de Conjuros muestran cuándo el compañero aprende más conjuros de tu elección. Cada uno de los conjuros de la columna Conjuros Conocidos debe ser de un nivel para el que el compañero tenga espacios de conjuro, como se muestra en la tabla. Por ejemplo, cuando el compañero alcanza el nivel 5 en esta clase, puede aprender un conjuro nuevo, ya sea de nivel 1 o 2.

Además, cuando el compañero suba un nivel en esta clase, podrás elegir uno de los conjuros que ya conoce de esta clase y reemplazarlo por otro de los que aparecen en su lista de conjuros. El nuevo conjuro debe ser un truco o de un nivel para el que el compañero posea espacios de conjuro.

Aptitud Mágica. La aptitud mágica del compañero para estos conjuros depende de la elección que hayas hecho en la tabla Lanzamiento de Conjuros.

El compañero usa su aptitud mágica siempre que un conjuro haga referencia a su aptitud mágica. Además, usará su modificador por aptitud mágica para determinar la CD de las tiradas de salvación y las tiradas de ataque de los conjuros que lance.

CD tirada de salvación de conjuros = 8 + bonificador por competencia + modificador por aptitud mágica del compañero

Modificador de ataque de conjuros = bonificador por competencia + modificador por aptitud mágica del compañero

Canalizador Mágico. El compañero puede usar un canalizador para sus conjuros dependiendo de la elección que hayas hecho en la tabla Lanzamiento de Conjuros. Un mago puede usar un canalizador arcano, un sacerdote puede usar un símbolo sagrado y un prodigio puede usar un canalizador arcano o un instrumento musical.

Mejora de Característica

Rasgo de Lanzador de Conjuros de nivel 4

A nivel 4 y nuevamente en los niveles 8, 12, 16 y 18, podrás elegir una puntuación de característica del compañero y aumentarla en 2, o dos puntuaciones de característica y aumentarlas en 1. Como es habitual, el compañero no puede aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Trucos Potentes

Rasgo de Lanzador de Conjuros de nivel 6

El compañero puede añadir su modificador por aptitud mágica al daño que causa con cualquier truco.

Conjuros Potenciados

Rasgo de Lanzador de Conjuros de nivel 14

Elige una escuela de magia. Cada vez que el compañero lance un conjuro de esa escuela gastando un espacio de conjuro, el compañero puede añadir su modificador por aptitud mágica a la tirada de daño o curación del conjuro, si corresponde.

Lanzamiento Enfocado

Rasgo de Lanzador de Conjuros de nivel 20

Recibir daño no puede romper la concentración del compañero en un conjuro.

Negociar con Monstruos

> ¿Por qué pelear si es posible una charla animada? Si las cosas se salen de control, simplemente retírate con una puerta de dimensional.
>
> TASHA

Conocer a un monstruo no tiene por qué provocar una pelea. Una ofrenda, como la comida, puede calmar a algunos monstruos hostiles, y las criaturas inteligentes a menudo prefieren hablar que sacar armas. Si los aventureros intentan negociar con un monstruo, puedes improvisar el encuentro o usar las reglas de interacción social en la Guía del Dungeon Master. Considera dar ventaja a los personajes en cualquier prueba de característica que hagan para comunicarse con una criatura si ofrecen algo que esta quiera. La sección "Deseos de los Monstruos" a continuación sugiere cosas que podrían gustarle a una criatura, dependiendo de su tipo.

Investigar Monstruos

Los aventureros pueden investigar lo que es probable que desee una criatura. La tabla Investigar Monstruos sugiere cuales habilidades se pueden usar para aprender sobre una criatura de un tipo en particular. La CD para una prueba de característica relevante es igual a 10 + el valor de desafío de la criatura.

Investigar Monstruos

Tipo	Habilidades Sugeridas
Aberración	Conocimiento Arcano
Autómata	Conocimiento Arcano
Bestia	Trato con Animales, Naturaleza o Supervivencia
Celestial	Conocimiento Arcano o Religión
Cieno	Conocimiento Arcano o Supervivencia
Dragón	Conocimiento Arcano, Historia o Naturaleza
Elemental	Conocimiento Arcano o Naturaleza
Feérico	Conocimiento Arcano o Naturaleza
Gigante	Historia
Humanoide	Historia
Infernal	Conocimiento Arcano o Religión
Monstruosidad	Naturaleza o Supervivencia
Muerto Viviente	Conocimiento Arcano o Religión
Planta	Naturaleza o Supervivencia

Deseos de los Monstruos

Aberraciones

d4	Ofrenda Deseada
1	El cerebro u otros órganos de una criatura rara.
2	Halagos y servicialidad
3	Secretos o saber que aún no conoce
4	Aceptar un injerto orgánico extraño en tu cuerpo

Autómatas

d4	Ofrenda Deseada
1	Aceite para aplicar en las articulaciones del autómata
2	Un objeto mágico con cargas, para usar como combustible
3	Un recipiente imbuido con poder elemental
4	Componentes de adamantina o mithral

Bestias

d4	Ofrenda Deseada
1	Carne fresca
2	Una melodía relajante
3	Cuentas, tela, plumas o hilo de colores brillantes
4	Un peluche viejo u otra baratija blanda.

Celestiales

d4	Ofrenda Deseada
1	La historia de una figura heroica
2	Un juramento de hacer tres obras de caridad antes del amanecer
3	La corona de un tirano derrotado
4	Una reliquia sagrada o una reliquia familiar preciada

Cienos

d4	Ofrenda Deseada
1	Un frasco de líquidos pútridos
2	Un paño que tenga un olor nocivo
3	Huesos o metal, que el cieno absorberá rápidamente
4	Un galón de cualquier líquido efervescente

Dragones

d4	Ofrenda Deseada
1	Oro o gemas
2	Cualquier cosa del tesoro de un rival dracónico
3	Una antigüedad transmitida al menos tres generaciones
4	Una representación artística halagadora del dragón

Elementales

d4	Ofrenda Deseada
1	Una gema con un valor de al menos 50 po, que la criatura se come
2	Una muestra extremadamente pura de un elemento favorito
3	Una forma de devolver al elemental a su plano de origen
4	Realizar una danza del plano de origen del elemental



Robin Olausson

Feéricos

d4	Ofrenda Deseada
1	El recuerdo de tu primer beso
2	El color de tus ojos
3	Un objeto de profundo valor sentimental para ti
4	Recitar un poema sublime

Gigantes

d4	Ofrenda Deseada
1	Que un enano admita que las creaciones gigantes son superiores a las enanas
2	Un animal de trabajo fuerte
3	Varios barriles de cerveza
4	Tesoro robado a un gigante rival

Humanoides

d4	Ofrenda Deseada
1	Prometer encontrar un objeto perdido de gran importancia para su cultura
2	Desafiarlos a un tipo de competencia amistosa, como bailar, cantar o beber
3	Recuperar algo que han perdido
4	Información sobre los secretos o debilidades de un enemigo

Infernales

d4	Ofrenda Deseada
1	Tu alma
2	Un objeto sagrado profanado
3	Sangre de un ser querido vivo o recientemente asesinado
4	Romper una promesa sagrada en presencia del infernal

Monstruosidades

d4	Ofrenda Deseada
1	Desalojar los restos atascados de la última comida de la criatura
2	La comida favorita de la criatura
3	Expulsar al rival de la criatura
4	Hacer movimientos que imitan la danza de apareamiento del monstruo

Muertos Vivientes

d4	Ofrenda Deseada
1	Un frasco de sangre
2	Un recuerdo personal del pasado de la criatura
3	Materiales, herramientas o habilidades para proteger del sol un mausoleo en ruinas
4	Completar una tarea que la criatura no pudo terminar en vida

Plantas

d4	Ofrenda Deseada
1	Una libra de mantillo
2	Agua de un manantial infundida con energía del Feywild
3	Limpiar la vegetación invasora del territorio de la criatura
4	Destruir todas las hachas e implementos para hacer fuego que lleva el grupo

Peligros Ambientales

> Cuando tus primeros recuerdos son de haber crecido en el Feywild, cosas como hongos que deforman el tiempo, frutas alucinantes y gatos atigrados gigantes parecen mucho menos caprichosos y mucho más, "¿Podríamos mudarnos al Plano Material para que pueda tener un retazo de infancia normal?"
>
> TASHA

Esta sección explora cómo agregar desafíos fantásticos a cualquier lugar y formas de darle vida a la ambientación de una aventura.

Cuando el nombre de una criatura aparezca en negrita en una tabla aquí, eso indica que puedes encontrar el perfil de la criatura en el Manual de Monstruos.

Regiones Sobrenaturales

No todas las tierras prosperan como lo pretendía la naturaleza. Las fuerzas mágicas, los intrusos extraños o los eventos trágicos pueden alterar el destino de un área, cambiando fundamentalmente la tierra. Si bien la flora, la fauna, las estructuras y los habitantes pueden no verse afectados, el carácter innato de la tierra adquiere nuevas cualidades.

Una región sobrenatural está impregnada de una fuerza sobrenatural en un área tan grande o pequeña como desees. En la zona afectada, determinados efectos y breves encuentros refuerzan un tema subyacente. Estos efectos ocurren mientras los personajes atraviesan una región influenciada o agregan interés a una ubicación afectada específica.

Las descripciones de las siguientes regiones sobrenaturales resumen la región, presentan una tabla de efectos potenciales dentro del área afectada y señalan los desencadenantes de un efecto aleatorio. Siéntete libre de personalizar los efectos de cada región para adaptarse a cualquier aventura.

Los efectos de una región ocurren cuando tú lo deseas, en el momento que sugiere cada descripción, o bajo una o más de las siguientes circunstancias:

- Poco después de que el grupo ingrese por primera vez a la región
- Cuando una criatura pierda más de la mitad de sus puntos de golpe
- Cuando una criatura lance un conjuro de nivel 1 o superior
- Cuando una criatura active un objeto mágico
- Cuando una criatura haga un ruido excepcionalmente fuerte o llame la atención
- Cuando el grupo pase al menos 30 minutos en la misma región

Embrujo

Los entornos embrujados incluyen hogares agobiados por hechos oscuros, los sitios de asesinatos en masa y lugares donde las personas murieron mientras experimentaban un miedo, dolor u odio poderosos. Los lugares embrujados tienen ecos del pasado y, como fantasmas, acosan a los visitantes incluso cuando buscan un respiro de traumas seculares. Pocos lugares están embrujados sin sentido, y puedes personalizar fácilmente los resultados generales en la siguiente tabla para que se adapten a todo tipo de historias macabras.

Considera la posibilidad de tirar en la tabla de Efectos de Embrujos cuando ocurran las siguientes circunstancias en la región:

- Una criatura sufre la condición asustado.
- Varias criaturas no pueden ver.
- Una criatura está sola.
- Llega la medianoche u otra hora ominosa.
- Un fantasma u otra criatura vinculada a la triste historia de la región amenaza al grupo.

Efectos de Embrujos

d100	Efecto
01-05	Comienza una violenta tormenta, centrada en la región. No termina hasta que el grupo abandona la región.
06-10	Un edificio aleatorio en la región obtiene los beneficios del conjuro de *guardas y guardias* (CD de salvación 13) durante las próximas 24 horas.
11-15	Una parte mundana del entorno de un personaje aleatorio, tal vez un tronco de árbol o una cabeza de animal disecada, se anima durante 1 minuto y susurra una advertencia o amenaza con revelar uno de los secretos del personaje.
16-20	Toda la luz brillante se debilita hasta ser luz tenue durante 24 horas. Las fuentes que proporcionan luz tenue, como las velas, no emiten luz alguna.
21-25	La temperatura en la región desciende 6 grados Celsius cada hora durante las próximas 1d6 horas, después de lo cual la temperatura vuelve a la normalidad. Si hace suficiente frío, los cristales de hielo se forman en patrones siniestros.
26-30	La sombra de una criatura aleatoria actúa de forma independiente durante las próximas 24 horas. La sombra actúa sin sincronizar con su dueño, quizás ahogándose dramáticamente o tratando de asesinar a otra sombra.
31-35	Después de la próxima puesta de sol, el sol no vuelve a salir durante 36 horas. Durante este tiempo, el cielo sobre la región podría tener una luna carmesí, oscurecerse por una niebla turbulenta o mostrar estrellas ajenas parpadeantes.
36-40	Durante la noche siguiente, una criatura dormida al azar se desvanece y reaparece aproximadamente a un pie debajo de donde dormía, por lo general enterrada en tierra intacta o en un espacio debajo de las tablas del piso. La criatura u otra persona puede liberarla con una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13 exitosa.



Marcela Medeiros

d100	Efecto
41-45	Una criatura aleatoria en la región es objetivo del conjuro *levitar* (CD de salvación 15) durante 1 minuto.
46-50	Un **fantasma** no violento pero inquietante, tal vez una mascota, un niño propenso a sufrir accidentes o un dedo gordo del pie desmembrado, aparece y sigue a una criatura aleatoria durante 24 horas antes de desaparecer. El fantasma desaparece si es reducido a 0 puntos de golpe.
51-55	La apariencia del personaje de un jugador cambia durante las próximas 24 horas para reflejar la historia embrujada de la región. Por ejemplo, podría manifestar la cicatriz facial distintiva asociada con un tirano notorio que murió en la región.
56-60	Durante las siguientes 24 horas, cualquier humanoide asesinado en la región se descompone rápidamente y se alza como un **esqueleto** 1d10 minutos después de morir.
61-65	Durante las próximas 24 horas, cada vez que una criatura resulta herida, su sangre (o fluido similar) se esparce para formar un mensaje corto o un cuadro espantoso.
66-70	Un espíritu habita el arma sencilla o marcial de un personaje, convirtiéndola en un objeto mágico consciente hasta que el personaje abandone la región. Genera aleatoriamente las propiedades del objeto como se describe en la sección "Objetos Mágicos Conscientes" de la *Guía del Dungeon Master*.
71-75	Una fuerza espectral se manifiesta a un personaje de la región, lo que le permite hacer una pregunta y recibir una respuesta corta como por el conjuro *augurio*. La fuerza se manifiesta como una ficha que se mueve sobre una tabla de escritura espiritista, escrituras sobre un vidrio empañado o como un enjambre de insectos que crea mensajes.
76-80	Durante la noche siguiente, un personaje dormido de la región recibe una visión como si fuera el objetivo del conjuro *ensueño*. El sueño es breve e inquietante, revela algún elemento de la historia del entorno y pone al personaje en el lugar de alguien que sufrió allí un destino nefasto.
81-85	Un ataúd o un espacio cerrado pequeño en la región, tal vez una caja antigua, un montículo de piedra o un tocón de árbol sellado con rocas, irradia una malicia palpable. La primera vez que una criatura lo abra, tira un dado. Si sacas un número par, la criatura recibe una visión terrible y queda asustada de todas las criaturas durante las próximas 24 horas. Si sacas un número impar, aparece un avatar de la muerte y ataca como si lo hubiera convocado la carta Calavera de una *baraja de múltiples cosas*.
86-90	Durante las próximas 24 horas, cada vez que cualquier criatura de la región recupere puntos de golpe de un conjuro, la magia curativa dejará cicatrices. Esto puede ir acompañado de una purga de bilis negra o una fuerza espectral que se libera de la criatura. Estas cicatrices solo pueden eliminarse mediante *restablecimiento mayor* o *deseo*.

d100	Efecto
91-95	Durante 24 horas, una luminosa voluta de vapor flota sobre un cadáver o una tumba en la región. Si la voluta se coloca en un recipiente, una criatura que sostenga el recipiente puede lanzar el conjuro *resurrección* una vez, sin necesidad de componentes y haciendo que la voluta desaparezca. Cualquier criatura que vuelva a la vida de esta manera experimenta sueños extraños.
96-00	Una niebla misteriosa se eleva desde las sombras. Esta densa niebla es muy oscura y cubre todo en una esfera de 50 pies de radio alrededor de una criatura aleatoria en la región. Cualquier criatura que comience su turno en la niebla debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o sufrir 1 nivel de cansancio. Este cansancio no se puede eliminar mientras la criatura esté en la niebla. Además, las criaturas notan imágenes inquietantes a través de la niebla, como ruinas siniestras o siluetas silenciosas que huyen de su persecución. La niebla no puede ser dispersada por ningún viento, pero se despeja después de 1 minuto.

Infestado

En muchos mundos, la biomasa de insectos supera radicalmente a la de organismos superiores. Las migraciones masivas y las especies de insectos mortales pueden poner en peligro a criaturas más grandes, pero la mayoría de los insectos no son más que una molestia. Sin embargo, a través del auge de la población salvaje, la manipulación mágica, el crecimiento sobrenatural, el mestizaje con especies de otro mundo o circunstancias más extrañas, los insectos pueden invadir toda una región. Los enjambres de insectos se convierten en las especies dominantes en un área, consumen plantas y animales, crean elaboradas colmenas o túneles e infestan estructuras y la tierra.

Los siguientes efectos representan una región invadida por insectos o colmenas de criaturas similares, probablemente manipuladas por magia, inteligencia sobrenatural o factores ambientales para infestar un área en innumerables cantidades y expulsar a toda la vida en competencia.

Considera tirar en la tabla de Efectos Infestados cuando ocurran las siguientes circunstancias en la región:

- Se perturban las redes, capullos, colmenas, hormigueros u otras moradas de insectos.
- Una criatura ataca a un enjambre de insectos o un insecto Pequeño o más grande, como un ciempiés gigante o una araña gigante, en la región.
- Una criatura comienza un descanso corto o largo.

Efectos Infestados

d100	Efecto
01-05	Los intensos zumbidos o chirridos llenan la región durante las próximas 24 horas. Con la excepción de los sonidos verdaderamente cacofónicos, las criaturas solo pueden escuchar el habla y los ruidos que se originan a 10 pies o menos de ellos.
06-10	Comienza una migración masiva de insectos, con oleadas de insectos Diminutos arrastrándose sobre todo en la región. Las criaturas no pueden tomar un descanso corto o largo en la región durante las próximas 24 horas.
11-15	Un enjambre de moscas bioluminicentes converge sobre una criatura aleatoria en la región. Durante el siguiente minuto, la criatura emite luz tenue en un radio de 10 pies, cualquier ataque contra ella tiene ventaja si el atacante puede verla, y la criatura no puede beneficiarse de ser invisible.
16-20	Un hervor de termitas brota del suelo, junto con docenas de huesos y un tesoro a elección del DM (consulta “Tesoros Aleatorios” en la *Guía del Dungeon Master*).
21-25	Una criatura con forma de grillo con las estadísticas de un **gato** se encariña con una criatura aleatoria y la sigue como una mascota afectuosa durante 24 horas antes de salir corriendo.
26-30	Un grupo de 1d4 + 2 larvas que brillan débilmente aparece en un espacio desocupado a 30 pies o menos del grupo. Cualquier criatura que consuma una de estas suculentas larvas recibe los beneficios de una *poción de curación*.
31-35	Una gran polilla de colores psicodélicos sobrevuela el grupo y espolvorea a los personajes con un polvo extraño. Las criaturas sobre las que sobrevuela la polilla deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o quedar hechizadas por todas las criaturas durante 1 hora.
36-45	La región está obstruida por una tenue telaraña que actúa como un terreno difícil.
46-50	Casi todas las superficies están cubiertas con caparazones desechados parecidos a cigarras que crujen ruidosamente cuando se pisan, imponiendo desventaja en pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas mientras se desplazan por ellas. Los caparazones desaparecen después de 1 hora.
51-55	Un gusano enorme e hinchado emerge del suelo a 10 pies del grupo y estalla, cubriendo el suelo con icor en un cuadrado de 10 pies centrado en él. Esta región se ve afectada por el conjuro *grasa* (CD de salvación 13) durante 1 minuto.
56-60	El suelo se abre debajo de una criatura aleatoria, creando un pozo de arenas movedizas (consulta la *Guía del Dungeon Master*).
61-65	Una criatura aleatoria en la región deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o contraer la enfermedad vista podrida (ver la *Guía del Dungeon Master*) de parásitos diminutos.
66-70	Los insectos del color del estiércol cubren el suelo. Las criaturas que se mueven a la mitad de su velocidad normal al caminar pueden ignorar los insectos. Aquellas que se muevan más rápido deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o quedarán envenenadas hasta el comienzo de su siguiente turno. Una criatura envenenada de esta manera verá su velocidad reducida a 0, ya que es abrumada por el mal olor de los insectos aplastados. Las criaturas que no necesitan respirar superan automática-mente en esta tirada de salvación.
71-75	Uno de los personajes de la región deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o se transformará en una araña gigante, como por el conjuro *polimorfar*. El conjuro dura 1 hora o hasta ser disipado.



d100	Efecto
76-80	Una criatura aleatoria en la región deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 16, o tendrá una infestación voraz de lepismas entre su equipo. La infestación se descubre la próxima vez que la criatura termine un descanso corto o largo. Si la criatura tiene material de papel, los bichos destruyen un libro al azar u otro objeto de papel que no sea mágico.
81-85	Una criatura aleatoria en la región deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o convertirse en anfitrión de una tenia particularmente agresiva. La criatura afectada no obtiene ningún beneficio de comer hasta que reciba un tratamiento que elimine una enfermedad. Una criatura inmune a las enfermedades supera automáticamente esta tirada de salvación.
86-90	Ácaros que pican infestan la ropa de las criaturas de la región. Cualquier criatura que lleve armadura media o pesada tiene desventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación durante las próximas 24 horas.
91-95	Arácnidos Diminutos invaden espacios desatendidos. La próxima vez que una criatura aleatoria en la región se ponga su ropa o armadura después de terminar un descanso largo, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o sufrir 11 (2d10) de daño de veneno.
96-00	Innumerables insectos chupasangre diminutos infestan la región durante las próximas 1d6 horas. Cada hora, cada criatura de la región debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o sufrir 1 nivel de cansancio. Los insectos no afectan a las criaturas inmunes a las enfermedades.

Magia Desatada

La fuente de la magia está dañada o corrompida en esta región. La magia es impredecible y se producen resultados extraños cuando una criatura lanza un conjuro. Tales regiones surgen cuando rituales potentes fracasan (o si tienen éxito, en el caso de empresas peligrosas y destructivas), como consecuencia de batallas mágicas cataclísmicas o cuando un artefacto fuese destruido.

Considera tirar en la tabla Efectos de Magia Desatada cuando ocurran las siguientes circunstancias en la región:

- Cualquier cantidad de cargas de un objeto mágico es usada.
- Se gasta un espacio de conjuro de nivel 1 o superior.
- Muere un dragón, un hada o un elemental de valor de desafío 5 o superior.

Julian Kok



Julian Kok

Efectos de Magia Desatada

d100	Efecto
01-05	Todos los objetos mágicos de la región pierden temporalmente sus propiedades mágicas y se vuelven no mágicos durante 1 hora. Los artefactos no se ven afectados. Cuando los objetos recuperan su magia, se restaura la sintonización de una criatura con cualquiera de ellos.
06-10	La región se convierte en una zona de magia muerta durante 1 hora. Hasta el final de la duración, toda la región se ve afectada por el conjuro *campo antimagia*.
11-15	Una criatura aleatoria en la región deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o quedar encerrada en una *esfera elástica de Otiluke* durante 1 minuto.
16-20	Una criatura aleatoria en la región que haya gastado espacios de conjuro recupera un espacio de conjuro gastado de un nivel aleatorio.
21-25	Destellos de energía mágica atraviesan la región durante 1 minuto. Hasta el final de la duración, cada asalto en orden de iniciativa 20 (perdiendo todos los empates) una criatura aleatoria en la región recibe 2d4 de daño de un tipo determinado por un d6: 1, ácido; 2, frío; 3, fuego; 4, fuerza; 5, relámpago; o 6, trueno.
26-30	Uno de los personajes de la región deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o se transformará en un perro intermitente, como por el conjuro polimorfar. El conjuro dura 1 hora o hasta ser disipado.
31-35	Una criatura aleatoria en la región que tenga espacios de conjuros gasta un espacio de conjuros de un nivel aleatorio en una lluvia inofensiva de chispas y sonidos.
36-40	Todo el fuego en la región se congela en hielo que emite una luz azul igual a la iluminación que ofrece normalmente. Además, la región irradia un frío extremo (consulta la *Guía del Dungeon Master*) durante 1 día.
41-45	Una criatura aleatoria en la región con espacios de conjuros se convierte en un punto focal para la magia ambiental durante 1 hora. Al final de cada uno de los turnos de la criatura, otras criaturas que se estén a 10 pies o menos de ella deberán superar una tirada de salvación de Destreza contra la CD de salvación de conjuros del lanzador de conjuros o sufrir 1d6 de daño de fuerza.
46-50	El conjuro *esfera de llamas* (CD de salvación 15) se activa espontáneamente en un espacio desocupado a 5 pies del grupo. En orden de iniciativa 20 (perdiendo todos los empates), la esfera se mueve 30 pies hacia la criatura más cercana. La esfera desaparece después de 1 minuto.
51-55	Las armas sencillas o marciales de la región que no son mágicas crepitan con poder. Durante 1 hora, se convierten en armas mágicas que dan un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño hechas con ellas.
56-60	Un remolino de energía rodea a una criatura aleatoria de la región durante 24 horas. Hasta el final de la duración, la criatura tiene resistencia al daño de fuerza y su velocidad se reduce en 10 pies.

d100	Efecto
61-65	Cada personaje de la región aprende de repente algo de magia. Un personaje aprende un truco de mago a elección del personaje y conoce el truco durante 1d8 días.
66-70	Una criatura aleatoria en la región crepita con chispas de luz durante 1 hora. Hasta el final de la duración, la criatura emite mágicamente luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá. Además, cualquier criatura que toque (requiere un ataque sin armas si el objetivo no es voluntario) recibe 1d6 de daño de fuerza.
71-75	Los relámpagos forman una línea de 5 pies de ancho entre dos criaturas de la región que están a 30 pies entre sí y no se encuentren detrás de una cobertura completa. Cada criatura en la línea (incluidas las dos) debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13, recibiendo 4d6 de daño de relámpago en una salvación fallida o la mitad de daño si la supera.
76-80	El conjuro de *invertir la gravedad* (CD de salvación 18) se activa durante 1 minuto, centrado en el suelo debajo de una criatura aleatoria en la región.
81-85	En orden de iniciativa 20 (perdiendo todos los empates), dos criaturas aleatorias en la región deben hacer una tirada de salvación de Carisma CD 15 cada una. Si cualquiera de las dos salvaciones falla, las criaturas se teletransportan mágicamente, intercambiando posiciones. Si ambas salvaciones tienen éxito, no se teletransportan.
86-90	Una criatura aleatoria en la región rompe conjuros durante 1 hora. Cada vez que alguien a 20 pies o menos de la criatura lance un conjuro, el lanzador de conjuros debe superar una tirada de salvación CD 15 usando su aptitud mágica, o el conjuro se disuelve sin tener efecto. El espacio de conjuro, la carga o el uso del rasgo que impulsó el conjuro se desperdicia.
91-95	Durante las próximas 24 horas, la primera vez que una criatura en la región elija como objetivo a otra criatura con un conjuro, el lanzador deberá hacer una tirada de salvación CD 11 usando su aptitud mágica. Si falla, el conjuro apunta al lanzador. En una salvación exitosa, el conjuro funciona normalmente. Este efecto termina entonces.
96-00	Una criatura aleatoria en la región puede lanzar repentinamente el conjuro *deseo* una vez, durante el siguiente minuto. Vuelve a tirar si ya has obtenido este efecto en las últimas 24 horas.

Reino Lejano

A medida que las almas se alejan del Plano Material después de la muerte, moran en el Plano Astral como espíritus o son arrastradas hacia uno de los Planos Exteriores para continuar su viaje. Pero algunas entidades encuentran formas de viajar más allá de los Planos Exteriores para habitar en el Reino Lejano. Allí se transforman durante eones en abominaciones o males mayores, hirviendo en una realidad con sus propias leyes. Todos los que se quedan en el Reino Lejano son finalmente transformados en formas ajenas por las fuerzas sobrenaturales del reino.

La influencia perniciosa del Reino Lejano es a menudo sutil, filtrándose en el Plano Material a través de lugares delgados en la realidad o como pensamientos invasivos que inspiran la vida para propagarse por caminos extraños.

Considera tirar en la tabla de Efectos del Reino Lejano cuando ocurran las siguientes circunstancias en una región tocada por el Reino Lejano:

- Un brujo cuyo Patrón Sobrenatural es un Primigenio saca un 1 o 20 en el d20 para una prueba de característica, una tirada de ataque o una tirada de salvación.
- Los personajes toman un descanso corto o largo en la región.
- Una criatura pasa más de una hora leyendo un tomo sobrenatural escrito por aquellos que han visto o interactuado con el Reino Lejano.

Efectos del Reino Lejano

d100	Efecto
01-09	Una estructura en la región susurra débil-mente. Cualquier criatura a 60 pies o menos de la estructura que pueda oírla debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o quedar hechizada. Mientras está hechizada de esta manera, la criatura debe moverse hacia la fuente del susurro, evitando peligros obvios. Cuando llega a la fuente, queda incapacitada. La criatura puede repetir la tirada de salvación al recibir daño y al final de cada hora, si tiene éxito, el efecto termina sobre sí misma.
10-18	Un mal antiguo dirige su atención a la región, imponiendo la presión de su insondable presencia sobre el lugar. Cualquier criatura que termine un descanso en la región deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 12, o no obtendrá ningún beneficio al terminar el descanso. En cambio, encuentra garabatos extraños, piedras apiladas o sus pertenencias dispuestas en patrones complejos y abstrusos cerca.
19-27	Las plantas y los animales locales comparten una inteligencia malévola. Tira un d6. En un 1-2, un conjuro de *plaga de insectos* se centra en una criatura aleatoria en la región. Con un 3-4, 1d4 **enjambres de cuervos** y 1d4 **enjambres de ratas** se reúnen y atacan a cualquier otra criatura de la región. Con un 5-6, ataca un **treant** (en terreno boscoso) o un **galeb duhr** (en terreno más rocoso).
28-36	La distancia ya no funciona de manera comprensible dentro de la región. Las criaturas hacen tiradas de ataque a distancia con desventaja, y el alcance de esos ataques se reduce a la mitad.
37-45	El paisaje se funde en una masa de carne, ojos y bocas con colmillos que se retuercen. De un espacio desocupado en el suelo carnoso surgen 1d4 + 5 **bocones barboteantes** que atacan a cualquiera a la vista.
46-54	Murmullos ininteligibles amenazan con tomar la mente de una criatura aleatoria dentro de la región. Al comienzo del turno de la criatura, deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 13 o usar su acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra la criatura más cercana que pueda ver. Si no hay otras criaturas a su alcance, el objetivo pasa su acción balbuceando.



d100	Efecto
55-63	Apéndices extraños se retuercen debajo del suelo y alrededor de árboles u otras estructuras dentro de esta región. Decenas de extremidades estallan, enredando a cualquiera dentro de una esfera de 30 pies alrededor de una criatura aleatoria. Cada criatura en la esfera deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrirá 3d6 de daño contundente y quedará apresada. Cualquier criatura que termine su turno en el área sufre 3d6 de daño contundente. Una criatura puede liberarse a sí misma o a otra persona a su alcance de estar apresada de esta manera usando una acción para hacer una prueba de Fuerza o Destreza CD 14 con éxito (a su elección).
64-72	Las criaturas de la región no pueden salir de ella y se encuentran cubriendo el mismo terreno una y otra vez. Para cuando se dan cuenta de esto, han pasado 2d10 horas, durante las cuales no han avanzado en su esfuerzo por irse. El efecto termina y cada criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o sufrir 1 nivel de cansancio.

d100	Efecto
73-79	Una criatura aleatoria en la región escucha susurros extraños y deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o quedará hechizada. Mientras está encantada de esta manera, la criatura se enfoca en copiar los diseños blasfemos que aparecen en su mente usando cualquier medio que tenga disponible (tinta, carbón, barro o su propia sangre). A menos que esté apresada, la criatura completa los diseños en 1 hora de trabajo. Cuando la criatura termina su trabajo, ya no está encantada, y aparece un **slaad de la muerte** a 30 pies o menos de esta y ataca a cualquiera a la vista.
80-85	Las características naturales y estructuras de esta región se retuercen para deletrear palabras y formar símbolos extraños. Cualquier criatura que intente leer los mensajes debe hacer una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20. Si tiene éxito, la criatura adquiere percepción como si hubiera lanzado el conjuro *contactar con otro plano*. Si falla, la criatura se ve afectada como si fallara una tirada de salvación contra el conjuro *confusión*. Este efecto termina al final del siguiente turno de la criatura.

Titus Lunter

d100	Efecto
86-90	En esta región, las cosas circulares (como botones, bolas de cristal, el sol, etc.) parecen terriblemente incorrectas. Una criatura aleatoria que comience su turno en esta región deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 14 o pasar su turno tratando de destruir estos objetos ruidosamete.
91-95	Ojos deslumbrantes, que lloran lágrimas viscosas, aparecen en objetos inanimados en toda la región. Estos ojos miran a los personajes, y las criaturas de la región no pueden ser sorprendidas por los personajes mientras existan los ojos. Un ojo se cierra y desaparece si sufre algún daño. Vuelve a tirar si ya has obtenido este efecto.
96-00	Un desgarro en realidad crea una grieta en la región, similar al conjuro *portal*, que atraviesa el Reino Lejano y se conecta con un plano aleatorio. Cualquier criatura que entre en la grieta recibe 10d10 de daño psíquico de los horrores del Reino Lejano y aparece en un espacio vacío cercano a la abertura de la grieta en otro plano aleatorio. La grieta desaparece después de 2d10 + 2 horas.

Resonancia Psíquica

En un área de resonancia psíquica, la magia impone efectos extraños sobre criaturas y objetos. Estas manifestaciones provienen de emociones fuertes combinadas con el uso de la magia o de la presencia de criaturas psiónicas.

Considera tirar en la tabla de Efectos de Resonancia Psíquica cuando ocurran las siguientes circunstancias en la región:

- Una criatura soporta una poderosa experiencia emocional.
- Una criatura recibe una cantidad de daño psíquico mayor que su puntuación de Constitución.
- Una criatura queda hechizada o asustada.
- Una criatura experimenta la comunicación telepática.

Despertar Cualquier Cosa

Las leyendas están llenas de fuerzas naturales y objetos mundanos que adquieren características humanoides para guiar o confundir a los héroes: estatuas que cantan, animales que susurran secretos, nubes que dicen lo que piensan. Si bien los monstruos como elementales, galeb duhr y entes representan fuerzas naturales que cobran vida, no todas las rocas parlanchinas o corrientes sagaces necesitan un perfil. Quizás tus aventuras lleven un grupo a una tierra donde las plantas hablan libremente o un reino maldito donde las almas petrificadas piden ayuda. No te sientas restringido por las opciones del Manual de Monstruos o por las limitaciones del conjuro de objetos animados si quieres darle más vida a tu historia. Llenar un reducto de brujas con reliquias murmurantes, un bosque de hadas con vegetación que escucha a escondidas o el templo de un dios del cielo con coros de aves hacen que un lugar sea especialmente memorable. Los conjuros como animar objetos, despertar, hablar con animales, hablar con plantas y similares proporcionan orientación sobre cómo dar vida a criaturas y objetos comunes.

Efectos de Resonancia Psíquica

d100	Efecto
01-06	Una criatura aleatoria en la región gana la habilidad de lanzar el conjuro *detectar pensamientos* (CD de salvación 13) una vez durante las próximas 24 horas, sin necesidad de componentes. La inteligencia es la aptitud mágica para este conjuro.
07-12	Una criatura aleatoria en la región se ve afectada por el conjuro *mente en blanco* durante las próximas 24 horas.
13-18	Durante 1 minuto en orden de iniciativa 20 (perdiendo todos los empates), los objetos Diminutos y Pequeños en la región que nadie vista o lleve son arrojados por una fuerza invisible. Una criatura aleatoria en la región deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrir 2d4 de daño contundente por los objetos lanzados.
19-24	Los recuerdos se vuelven nítidos y claros durante 1 hora. Durante este tiempo, cada criatura de la región suma el doble de su bonificador por competencia a las pruebas de Inteligencia hechas para recordar información.
25-34	Dolores de cabeza y hemorragias nasales plagan a los humanoides de la región, imponiendo desventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción) durante 1 hora.
35-40	El poder psíquico se acumula en la mente de una criatura aleatoria de la región. Una vez durante el siguiente minuto, la criatura puede usar una acción adicional para asaltar mágicamente la mente de otra criatura que pueda ver. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 14 o sufrirá 4d10 de daño psíquico.
41-46	Los miedos acechantes se convierten en pesadillas. Cualquier criatura que termine un descanso corto o largo en la región deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 10 o no obtendrá ningún beneficio por completar el descanso.
47-52	Durante 1 hora, cada criatura de la región gana la capacidad de comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que pueda ver a 60 pies o menos. Si el objetivo entiende algún idioma, puede responder por telepatía.
53–58	Una criatura aleatoria en la región puede sentir la presencia de mentes cercanas durante 1 hora. Hasta el final de la duración, la criatura tiene ventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción) realizadas para localizar otras criaturas a 120 pies de ella, incluso criaturas detrás de cobertura completa.
59-64	Las criaturas de la región sufren de pensamientos inconexos y dificultad para concentrarse durante 1 hora. Hasta el final de la duración, las criaturas tienen desventaja en pruebas de Inteligencia y tiradas de salvación de Constitución para mantener la concentración en conjuros.



Brynn Metheney

d100	Efecto
65-70	Una criatura aleatoria de la región escucha susurros extraños en su mente. Los susurros son fragmentos de pensamientos de otras criaturas cercanas. La criatura tiene ventaja en pruebas de Sabiduría (Perspicacia) durante 1 hora.
71-76	Una criatura aleatoria en la región recibe la habilidad de lanzar el conjuro *telequinesis* (CD de salvación 15) una vez durante las próximas 24 horas, sin necesidad de componentes. La Inteligencia es la aptitud mágica para este conjuro.
77-82	Los pensamientos en la región atraen la energía psíquica ambiental, formando campos protectores alrededor de las mentes de las criaturas. Las criaturas de la región tienen resistencia al daño psíquico durante la siguiente hora.
83-88	Durante 1 minuto en orden de iniciativa 20 (perdiendo todos los empates), una criatura aleatoria en la región deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 15 o sufrirá 2d6 de daño psíquico.
89-94	La compasión y la alegría llenan la mente de una criatura aleatoria en la región durante 1 minuto. Hasta el final de la duración, la criatura tiene ventaja en tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, y desventaja en las tiradas de ataque.
95-00	La mente de todas las bestias de la región es inundada por energía psíquica. Esta energía hace que la puntuación de Inteligencia de cada bestia se convierta en 10, si no era mayor, y la bestia tiene la capacidad de hablar con fluidez Común y Silvano. Estos cambios son permanentes.

Resplandor Bendito

La gracia de los Planos Superiores toca esta región. Considera tirar en la tabla de Efectos de Resplandor Bendito cuando ocurran las siguientes circunstancias en la re-gión:

- Una criatura tiene éxito en una tirada de salvación provocada por las habilidades de un demonio o un muerto viviente
- Una criatura es el objetivo de un conjuro de clérigo o paladín de nivel 3 o superior
- Una criatura hace un golpe crítico contra un demonio o un muerto viviente
- Una criatura experimenta una epifanía o un triunfo inspirador al servicio de la justicia o desafiando la maldad

Efectos del Resplandor Bendito

d100	Efecto
01-06	La luz dorada llena un cilindro de 20 pies de radio y 40 pies de alto centrado en un personaje de la región y luego se desvanece. Ese personaje y sus amigos en el cilindro obtienen los beneficios del conjuro *favor divino* durante 1 hora.
07-12	La energía radiante hace erupción en una esfera de 10 pies de radio centrada en una criatura aleatoria en la región. Cada criatura de la esfera que no sea un muerto viviente recupera 3d6 puntos de golpe. Cada criatura muerta viviente en la esfera recibe 3d6 de daño radiante.



d100	Efecto
13-18	Las aberraciones, los infernales y los muertos vivientes de la región tienen desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica durante las próximas 24 horas.
19-24	Cada criatura que lleve el símbolo sagrado de una deidad de un plano no maligno mientras se encuentre en la región gana ventaja en las tiradas de salvación durante las próximas 24 horas.
25-30	Un personaje de la región queda impregnado de poder celestial. Durante 1 minuto, los ataques cuerpo a cuerpo del personaje infligen 2d6 de daño radiante adicional en un impacto.
31-36	Un Arma sencilla o marcial que no sea mágica y que lleve un personaje de la región obtiene las propiedades de una *maza disruptiva* durante 24 horas.
37-42	Una espada voladora y brillante (usa el perfil de **espada voladora** en el *Manual de Monstruos*) aparece a 60 pies de una aberración, un infernal o un muerto viviente, que se convierte en el objetivo de la espada. La espada inflige daño radiante en lugar de daño cortante y conoce la ubicación exacta de su objetivo mientras el objetivo esté dentro de la región. La espada desaparece cuando ella o su objetivo sea reducido a 0 puntos de golpe.
43-48	Un personaje de la región escucha susurros de seres celestiales o estribillos de coros celestiales. El personaje puede hacer una pregunta a esas voces como si estuviera usando el conjuro *comunión*.
49-54	Las aberraciones, los infernales y los muertos vivientes de la región emiten un resplandor carmesí durante 1 minuto. Las criaturas emiten luz tenue en un radio de 10 pies, los ataques contra ellas tienen ventaja si el atacante puede verlas, y las criaturas no pueden beneficiarse de ser invisibles.
55-60	El poder celestial explota en una esfera de luz divina de 30 pies de radio centrada en una aberración, un infernal o una criatura no muerta dentro de la región. Cada criatura en la esfera debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si falla, la criatura recibe 4d6 de daño radiante y queda cegada. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no está cegado.
61-66	Un personaje de la región tiene un profundo sentido de propósito y obtiene el beneficio del conjuro *bendición* durante 1 minuto. Además puede elegir otras dos criaturas que pueda ver para que obtengan los beneficios del conjuro.
67-72	Una voz retumbante truena en Celestial y se puede escuchar en toda la región. Cada criatura de la región debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si tiene éxito, la criatura gana 2d10 puntos de golpe temporales. Si la falla, la criatura queda sorda durante 1 minuto.
73-78	Un personaje de la región adquiere la capacidad de curar aflicciones durante 1 hora. Como acción, puede lanzar *restablecimiento menor* o *restablecimiento mayor* sin gastar un espacio de conjuro y sin necesidad de componentes materiales.
79-84	Los efectos de un conjuro *consagrar* (CD de salvación 17), con uno de sus efectos adicionales (a elección del DM), se asientan sobre la región durante 24 horas.

Robin Olausson

d100	Efecto
85-90	Una voz angelical resuena en toda la región. Cada criatura deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o realizar la opción de postrarse del conjuro *orden imperiosa*.
91-95	Un personaje de la región gana permanentemente resistencia al daño necrótico. Vuelve a tirar si ya has obtenido este efecto.
96-00	Un personaje de la región adquiere la capacidad de utilizar el rasgo de clérigo Intervención Divina, el cual tiene éxito automáticamente. El personaje puede usar el rasgo otorgado de esta manera solo una vez y debe usarla antes de que pasen 7 días. Vuelve a tirar si ya has obtenido este efecto.

Zona Espejo

Se produce una zona de espejo donde las energías mágicas y planares convergen y crean un lugar de reflejos. Las criaturas, los objetos y la energía se reflejan, refractan, duplican o se transportan a otra parte. Tales ubicaciones surgen de la intrusión de un Plano de Espejos teorizado en el Plano Material, o donde la poderosa magia que gobierna la transición, protección o adivinación tuvo resultados inesperados.

Considera la posibilidad de tirar en la tabla Efectos de la Zona Espejo cuando ocurran las siguientes circunstancias en la región:

- Una criatura rompe un espejo.
- Una criatura usa cualquier magia de teletransporte.
- Aparece una ilusión.
- Una criatura se hace pasar por otra criatura.

Efectos de

d100	Efecto
01-06	Las criaturas de la región comienzan a mostrar características distintas a las suyas durante las próximas 24 horas. Durante ese tiempo, las criaturas afectadas tienen ventaja en pruebas de Carisma (Engaño) y en pruebas de característica realizadas para disfrazarse.
07-12	El conjuro *terreno alucinatorio* (CD de salvación 15) afecta el terreno natural de la región, transformándolo en un tipo de terreno diferente (a elección del DM).
13-18	Una criatura aleatoria en la región obtiene los beneficios del conjuro *desplazamiento* durante 1 minuto, brillando con reflejos destrozados superpuestos.
19-24	Las criaturas de la región no proyectan reflejos. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) realizadas contra esas criaturas tienen desventaja, y las criaturas tienen desventaja en pruebas de Carisma (Persuasión) realizadas contra quien advierta su falta de reflejo. Cuando abandonan la región, las criaturas recuperan sus reflejos y el efecto termina.
25-34	Los reflejos de 1d4 criaturas de la región emergen de los espejos y atacan. Los reflejos son versiones bidimensionales y relucientes de las criaturas que los proyectaron. Trata a los reflejos como **sombras** que son feéricos en lugar de muertos vivientes y vulnerables al daño contundente en lugar de radiante.
35-40	Un personaje de la región obtiene el beneficio del conjuro *imagen múltiple*. Las imágenes creadas a veces se mueven o hablan por voluntad propia.
41-46	Durante las próximas 24 horas, ciertas heridas causadas en la región atraen astillas espectrales de vidrio que causan daño adicional. Cualquier criatura, que no sea un autómata o un muerto viviente, impactada por un ataque que inflija daño perforante o cortante comienza a sangrar, perdiendo 1d4 puntos de golpe al comienzo de cada uno de sus turnos. Si la criatura sangrante es golpeada por otro ataque de este tipo, el sangrado aumenta en 1d4. Cualquier criatura puede realizar una acción para cerrar la herida con una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 exitosa. El sangrado también se detiene si el objetivo recibe curación mágica.
47-52	Los espejos y otras superficies altamente reflectantes permiten un transporte mágico mientras se encuentra en la región. Cualquier criatura que toque su reflejo en un objeto que no lleve ni vista puede lanzar inmediatamente el conjuro *paso brumoso*, sin necesidad de componentes.
53-58	Un personaje puede lanzar el conjuro *escudriñar* (CD de salvación 17) una vez durante las próximas 24 horas, sin necesidad de componentes pero utilizando un espejo u otra superficie reflectante.
59-64	La piel de una criatura aleatoria en la región se vuelve plateada y reflectante durante las próximas 24 horas. Hasta el final de la duración, esa criatura tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros, y los ataques de conjuros tienen desventaja contra esa criatura.
65-70	Una espada larga o una espada corta con una hoja hecha de un espejo dentado aparece en un espacio desocupado a 60 pies o menos de una criatura aleatoria en la región. El arma es una *espada hiriente* (ver la *Guía del Dungeon Master*). Si el portador del arma saca un 1 o un 20 en una tirada de ataque usando el arma, el arma se rompe y es destruida después de ese ataque.
71-76	Durante las próximas 24 horas, cuando alguien en la región impacte a una criatura con una tirada de ataque y le haga daño, el atacante deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 13 o recibirá daño de fuerza igual a la mitad del daño infligido.
77-82	Dos discos de energía brillantes, verticales y reflectantes aparecen en espacios desocupados de la región durante 1 minuto. Cada uno tiene 6 pies de diámetro y flota a 1 pie sobre el suelo. Uno aparece en un espacio desocupado a 30 pies o menos del grupo. Cualquier criatura que se mueva a través del disco aparece instantáneamente a 5 pies del otro disco o en el espacio desocupado más cercano.
83-88	La próxima vez que un personaje del grupo vea su reflejo en la región, ese reflejo cobrará vida y conversará con su contraparte. Ofrecerá responder una pregunta que le sea planteada como si la criatura lanzara el conjuro *adivinación*. Después de responder a la pregunta, el reflejo vuelve a la normalidad.



d100	Efecto
89-94	Fragmentos flotantes de espejos rotos se arremolinan por la región, mostrando reflejos de criaturas y lugares que no están presentes, durante el siguiente minuto antes de desaparecer. En el orden de iniciativa 20 (perdiendo todos los empates), los fragmentos realizan un ataque con arma a distancia (+6 para impactar) contra una criatura aleatoria en la región. En un impacto, el objetivo recibe 10 (3d6) de daño cortante.
95-00	Un duplicado de una criatura aleatoria en la región aparece en un espacio desocupado a 30 pies o menos de esa criatura. La apariencia, las estadísticas y el equipo del duplicado son idénticos a los de la criatura. El duplicado ataca inmediatamente a la criatura, buscando matarla. Si el duplicado muere, él y todo su equipo se rompen en fragmentos de espejo. Si el duplicado no logra matar a la criatura en 1 hora, el duplicado desaparece.

Fenómenos Mágicos

La magia tiene la capacidad de hacer que incluso los entornos naturales más serenos sean impredecibles. Ya sea el resultado de calamidades mágicas, influencias de otros mundos o nexos de fuerzas inexplicables, los efectos posteriores van desde caprichosos hasta mortales.

Caminos a Otro Mundo

Hay corrientes de magia que atraviesan el mundo: redes como arterias invisibles que ejercen una influencia sutil y conectan tierras dispares. Las mayores de estas corrientes mágicas son caminos persistentes, a menudo conocidos por nombres coloquiales o simplemente como caminos a otro mundo. Un camino a otro mundo actúa como una especie de portal planar que se extiende de un lugar a otro, ya sean sitios en el mismo mundo o en diferentes planos de existencia. Los caminos a otro mundo permiten a las criaturas cruzar grandes distancias rápidamente, pasando de un portal de entrada a un portal de salida o viceversa. Estos caminos funcionan como túneles largos, y una criatura que viaja por un camino a otro mundo progresa 21 millas de distancia en el tiempo que normalmente le tomaría recorrer 1 milla. Mientras está en el camino, los destellos del mundo más allá pueden ser visibles en visiones borrosas o distorsionadas de paisajes o puntos de referencia especialmente prominentes. Las criaturas o los detalles específicos no son visibles más allá de un camino a otro mundo.

Algunos caminos a otro mundo sirven como rutas comerciales o conexiones secretas entre tierras lejanas. Otros cambian de ubicación en momentos destacados o en respuesta a fenómenos externos, como en aniversarios específicos o en respuesta a las fases de la luna. Algunos también pueden requerir un objeto, ritual o acción en particular para abrir sus puertas. La tabla Llaves de Caminos a otro mundo ofrece sugerencias sobre cómo entrar en un camino a otro mundo.

Zoltan Boros



Sam Keiser

Llaves de Caminos a Otro Mundo

d6	Llave
1	Lanzar un orbe plateado a través de un arco antiguo
2	Derramar medio litro de sangre humanoide
3	Decir el nombre de un señor feérico específico tres veces
4	Vestir las insignias de una dinastía real perdida
5	Sacrificar permanentemente un recuerdo alegre
6	Ser descendiente de un héroe legendario

Colonias de Mimetos

Los mimetos imitan el terreno y el vestuario de las mazmorras para buscar comida. Los especímenes raros desarrollan una comprensión más profunda del mundo y pueden comunicarse con otras criaturas. En casos extremadamente raros, grupos de estas criaturas se unen y crean colonias. Estos mimetos unidos cooperan para crear objetos más grandes de lo que cualquier mimeto solitario podría aproximarse. Una colonia de mimetos puede trabajar en conjunto para formar edificios, puentes, formaciones de cristal, acantilados, estatuas y casi cualquier cosa que desee. ¡Pueblos enteros que aparezcan de la nada podrían estar compuestos de mimetos!

Comunicación Mimética. Los miembros de la colonia desarrollan telepatía y la capacidad de hablar. Mientras esté dentro a 10 millas o menos de la colonia, cualquier mimeto puede comunicarse telepáticamente con otras criaturas a 120 pies o menos de el y puede hablar Común e Infracomún con fluidez (o otros dos idiomas a elección del DM). La descendencia de la colonia adquiere estas habilidades de forma innata y puede usarlas incluso fuera de la colonia, como se muestra en el perfil de Mimeto Juvenil.

Enfrentar una Colonia. El objetivo principal de una colonia de mimetos es la supervivencia. Si se sienten amenazados por una fuerza que los mimetos no pueden vencer, están dispuestos a negociar. Las colonias de mimetos han aprendido que los aventureros que no pueden derrotar pueden ser comprados con información sobre criaturas o lugares cercanos, tesoros escondidos (que la colonia obtuvo de “comidas” anteriores) o incluso uno de sus propios jóvenes.

Si la supervivencia de la colonia se ve amenazada y cree que tiene posibilidades de sobrevivir a una pelea, puede aprovechar su poder combinado mediante acciones especiales de guarida. En orden de iniciativa 20 (perdiendo todos los empates), la colonia de mimetos realiza una acción de guarida, causando uno de los siguientes efectos; no puede usar el mismo efecto dos asaltos seguidos:

- La colonia de mimetos elige hasta tres criaturas a 300 pies o menos de ella. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o su velocidad se reducirá a 0 hasta el orden de iniciativa 20 en el siguiente asalto, a medida que partes del entorno agarran al objetivo. Si un objetivo falla la salvación por 5 o más, queda apresado durante ese tiempo.
- La colonia de mimetos usa la acción de Ayudar, ayudando a una criatura de su elección a 300 pies o menos de ella.

- La colonia de mimetos elige hasta tres criaturas a 300 pies o menos de ella. Cada objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrir 13 (3d8) de daño de ácido, debido a que aparecen orificios en las superficies del entorno y lanzan saliva cáustica.
- La colonia de mimetos elige un cubo de material inanimado no mágico en contacto físico con ella. El cubo puede tener hasta 15 pies de lado. La colonia da nueva forma a ese material como quiera. Esta transformación dura 1 hora.

Al determinar la dificultad de un encuentro con una colonia de mimetos hostil, considera que la colonia es una criatura adicional de valor de desafío 2.

Mimeto Juvenil

Monstruosidad Diminuta (cambiaformas)

Clase de Armadura 11
Puntos de Golpe 7 (2d4 + 2)
Velocidad 10 pies, trepar 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades Sigilo +3
Inmunidad al Daño ácido
Inmunidad a Estados derribado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas Común, Infracomún, telepatía 120 pies
Desafío 0 (10 PX) **Bonificador por Competencia** +2

Apariencia Falsa (Solo en Forma de Objeto). Mientras permanezca estático, el mimeto es indistinguible de un objeto ordinario.

Trepar Cual Arácnido. El mimeto puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 más 2 (1d4) de daño de ácido.

Cambiar de forma. El mimeto se polimorfa en un objeto o de vuelta a su forma original y amorfa. Su perfil es el mismo en todas las formas. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

Ecos Emocionales

Ocasionalmente, un lugar se llena de las poderosas emociones de quienes alguna vez vivieron, trabajaron, celebraron o sufrieron allí. Las áreas con ecos emocionales se asocian típicamente con una emoción común, como alegría o tristeza. Tal área puede ser tan pequeña como una habitación en una casa o tan grande como un bosque. Una vez al día, si una criatura dentro del área expresa incluso el más leve indicio de la emoción predominante, la tierra busca aferrarse a esa criatura e inspirarla para producir más del sentimiento vinculado al eco emocional. La criatura es objetivo del conjuro sugestión (CD 16), con la intención de hacerla permanecer en el área y realizar un acto vinculado a su emoción asociada. El efecto dura 24 horas.

La siguiente lista enumera algunos de los ecos emocionales más comunes, dónde tienden a aparecer y cómo suelen influir en las criaturas:

Audacia. Aparece en campos de batalla y cañones resonantes, animando a las criaturas a gritar verdades ocultas y representar sus mayores victorias.

Duda. Aparece alrededor de acantilados o desiertos y hace que las criaturas duden, desconfiando de su capacidad para escalar o escapar de sus dificultades actuales.

Temor. Aparece en cuevas y ruinas, abrumando a las criaturas con pavor e instándolas a dar voz a sus miedos más profundos.

Odio. Aparece en regiones volcánicas y provoca que las criaturas griten y destruyan cosas.

Inspiración. Aparece alrededor de monumentos conmemorativos o maravillas naturales, lo que hace que las criaturas creen obras de arte en el lugar y se obsesionen con ellas.

Gozo. Aparece en cañadas o campos de flores, inspirando a las criaturas a bailar, relajarse y cantar.

Amor. Aparece a lo largo de playas o huertos y anima a las criaturas a confesar su amor a los demás y enumerar interminablemente sus cosas favoritas.

Dolor. Aparece en ruinas y pantanos, particularmente alrededor de arenas movedizas, y abruma a las criaturas con sollozos y confesiones de arrepentimiento.

Fruta Primordial

En lugares salvajes llenos del poder de la naturaleza, jardines meticulosamente cuidados por magos excéntricos y arboledas bendecidas tocadas por la providencia divina, las plantas a veces pueden producir frutos llenos de magia primordial. No todas las plantas frutales tienen esta magia almacenada, pero aquellas que sí tienen signos obvios: sus colores son más vibrantes o cambian al azar, su piel brilla a la luz o brilla en la oscuridad, emanan suaves zumbidos o se sienten extrañas al tacto.

Una planta frutal que está impregnada de magia puede producir 1d6 frutas (o porciones de frutas) primordiales cada semana. La fruta primordial permanece potente durante 1 semana, después de la cual pierde sus propiedades mágicas pero permanece comestible.

Como acción, una criatura puede comer una porción de fruta primigenia para obtener sus efectos. Esta fruta se puede exprimir en jugo o cocinar en un plato y conserva su magia. Elige un efecto o tira en la tabla Efectos de Frutas Primordiales para determinar qué sucede cuando se consume una porción de fruta. El conjuro identificar o magia similar revela el efecto beneficioso de una fruta antes de comerla, pero no revela una maldición o un efecto secundario.



April Prime

Efectos de Frutas Primordiales

d8	Efecto
1	La criatura recupera 3d8 + 4 puntos de golpe, y su piel emite luz brillante en un radio de 5 pies y luz tenue 5 pies más allá durante 1 hora.
2	La criatura siente una oleada de poder. Durante 1 hora, la criatura tiene ventaja en tiradas de ataque que utilicen Fuerza, pruebas de Fuerza y tiradas de salvación de Fuerza. Cuando el efecto termina, la criatura sufre 1 nivel de cansancio.
3	Oleadas de vitalidad chocan contra la criatura. El máximo de puntos de golpe de la criatura aumenta en 2d10 y gana el mismo número de puntos de golpe. El aumento dura hasta que la criatura termine un descanso largo, momento en el que la criatura deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 15 o ser maldecida con una forma aleatoria de licantropía (ver “Licántropos” en el *Manual de Monstruos*).
4	La piel de la criatura se eriza levemente. Durante 1 hora, tiene resistencia a un tipo de daño (elegido por el DM).
5	Visiones eufóricas de luz brillante nadan en la mente de la criatura. La criatura obtiene los beneficios del conjuro guarda contra la muerte durante 8 horas y deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedará envenenada hasta el final de la duración.
6	Un tenue zumbido suena en el fondo de todo lo que la criatura oye durante 1 hora, durante la cual la criatura tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros.
7	La criatura no necesita comer, beber ni dormir durante 1d4 días. Hasta el final de la duración, la criatura no puede dormirse con magia, y sus sueños se entrometen en sus pensamientos de vigilia, imponiendo desventaja en sus pruebas de Sabiduría (Percepción).
8	Los susurros invaden en la mente de la criatura durante 24 horas. Hasta el final de la duración, la criatura puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que pueda ver a 120 pies o menos de ella. Si la otra criatura comprende al menos un idioma, puede responder telepáticamente.

Hongos Mágicos

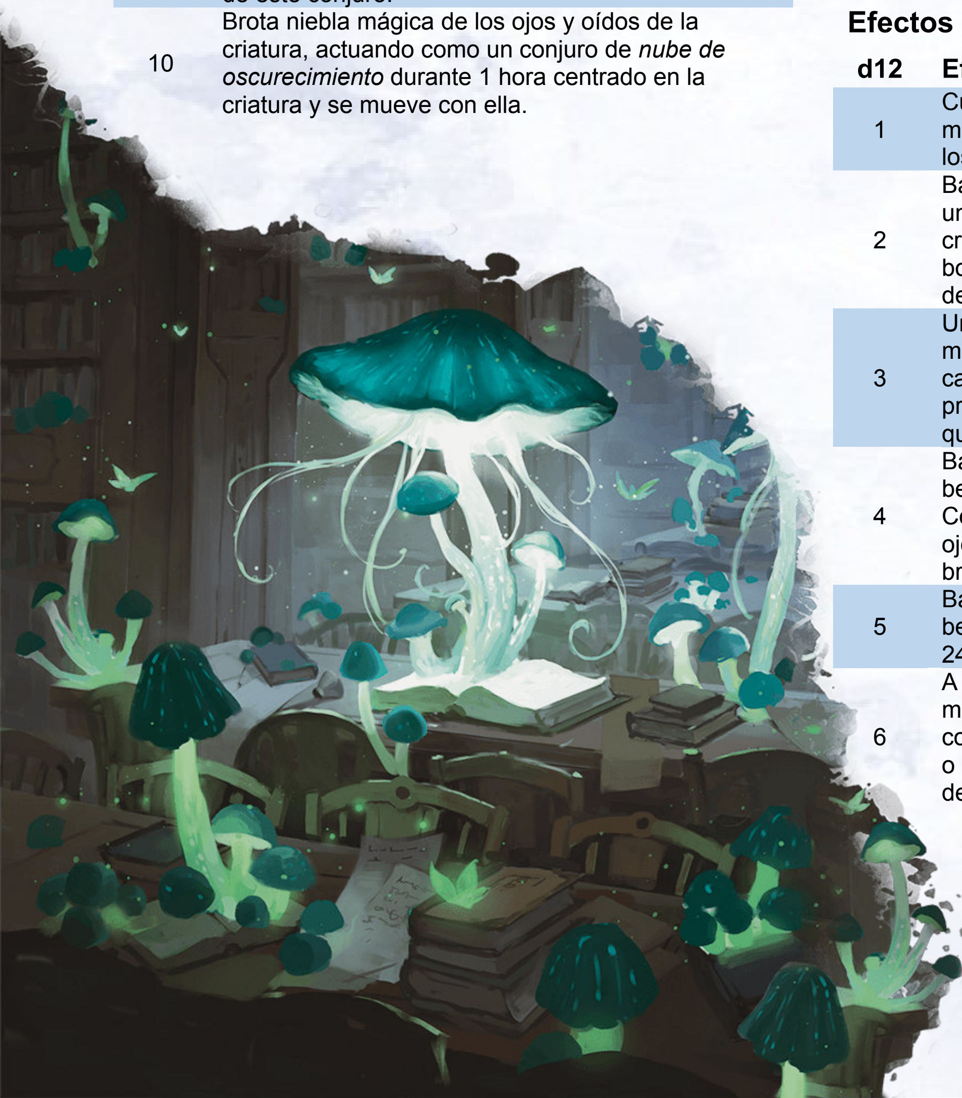
Los hongos pueden ser mortales, deliciosos o ambos. Algunos tienen propiedades mágicas, especialmente aquellos que crecen en áreas impregnadas de energía mística, como la Infraoscuridad (Underdark) y el Feywild.

Criaturas competentes en las habilidades Medicina, Naturaleza o Supervivencia pueden estar versadas en el tema de los hongos, especialmente los mágicos, ya que los efectos beneficiosos pueden salvar vidas u otorgar poderes inusuales. Pero cuando se encuentra una variedad desconocida de hongo, solo un experto puede identificarla y determinar sus propiedades.

Para determinar los efectos de comer tal hongo, tira en la tabla Efectos de Hongos Mágicos.

Efectos de Hongos Mágicos

d10	Efectos
1	La piel de la criatura adquiere un color inusual. Tira un d4: 1, morado con manchas amarillas; 2, naranja brillante con rayas de tigre; 3, verde rana arborícola con garabatos rojos; 4, rosa fuerte con manchas amarillas. Este cambio es permanente a menos que lo elimine un conjuro de *restablecimiento mayor* o magia similar.
2	La criatura obtiene el efecto agrandar o reducir (50 por ciento de probabilidad de cualquiera) del conjuro *agrandar/reducir* durante 1 hora.
3	La criatura recupera 5d8 + 20 puntos de golpe.
4	Vocalmente, la criatura solo puede cacarear y canturrear como un pollo. La criatura también puede entender y hablar con las gallinas. Esta maldición dura 1 hora a menos que termine por un conjuro *levantar maldición* o magia similar.
5	La criatura puede entender y hablar todos los idiomas durante 1d4 días.
6	La criatura tiene los beneficios del conjuro *telepatía* durante las próximas 24 horas.
7	La criatura tiene los beneficios del conjuro *hablar con las plantas* durante 8 horas.
8	La criatura lanza inmediatamente el conjuro *parar el tiempo*, sin necesidad de componentes. La Constitución es la aptitud mágica de este conjuro.
9	La criatura lanza inmediatamente el conjuro *detectar pensamientos*, sin necesidad de componentes. La Constitución es la aptitud mágica de este conjuro.
10	Brota niebla mágica de los ojos y oídos de la criatura, actuando como un conjuro de *nube de oscurecimiento* durante 1 hora centrado en la criatura y se mueve con ella.



Manantiales Encantados

Los manantiales encantados rebosan de aguas milagrosas, ya sea que accedan a fuentes mágicas ocultas debajo de la tierra o sean bendecidos por seres sobrenaturales. Aquellos que encuentren estos sitios místicos pueden bañarse o beber de las charcas y obtener temporalmente una medida de la magia de las aguas. Todo tipo de protectores o guardianes codiciosos podrían acechar alrededor de estos manantiales, ahuyentando a los extraños o exigiendo un precio digno por el acceso a las aguas místicas.

Aunque muchos manantiales encantados llevan las bendiciones de dioses salvajes o seres feéricos, algunos están contaminados. Estas podrían ser aguas que hace mucho tiempo fueron contaminadas por el icor de una entidad maligna. Al igual que con los manantiales encantados, la gente busca esos lugares profanados, ya sea para purificarlos o para reclamar sus poderes inmundos.

Independientemente de si un manantial es puro o contaminado, es posible que las criaturas necesiten beber el agua para experimentar los efectos del manantial, simplemente tocar el agua o bañarse en ella durante un minuto para activar un efecto.

Embotellar el agua de un manantial encantado elimina sus propiedades mágicas, a menos que la botella sea un frasco especialmente preparado bendecido por lo que sea que haya encantado el manantial en primer lugar.

Efectos del Manantial Encantado

d12	Efecto
1	Cualquier criatura que toque o beba el agua de este manantial se siente bendecida. La criatura obtiene los beneficios del conjuro *bendición* durante 1 hora.
2	Bañarse en el manantial cubre a una criatura con una capa brillante de plumas doradas. Mientras la criatura no lleve armadura, las plumas dan un bonificador de +1 a la CA. Las plumas desaparecen después de 1d4 días.
3	Una criatura que toca o bebe el agua de este manantial desarrolla un abrumador deseo de cantar. Cada frase que dice la criatura durante las próximas 24 horas suena con un esplendor lírico, lo que le da ventaja en todas las pruebas de Carisma.
4	Bañarse en el manantial otorga a la criatura los beneficios del conjuro restablecimiento mayor. Como efecto secundario, la piel, el cabello y los ojos de la criatura adquieren un color dorado brillante durante 1d4 días.
5	Bañarse en el manantial otorga a la criatura los beneficios del conjuro *trepar cual arácnido* durante 24 horas.
6	A una criatura que toca o bebe el agua de este manantial le crece la cola de su animal favorito. La cola no está bajo el control de la criatura; se mueve o reacciona a las emociones. La cola desaparece después de 24 horas.

Irina Nordsol (Izq), Robin Olausson (Der)

d12	Efecto
7	Cualquier criatura con una puntuación de Inteligencia de 6 o más que toque o beba el agua de este manantial tiene ventaja en pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y puede lanzar el conjuro *detectar pensamientos* una vez, sin necesidad de componentes. Los efectos del manantial se desvanecen cuando se usa el conjuro o pasan 24 horas, lo que ocurra primero.
8	Bañarse en el manantial hace que crezcan 1d10 flores de la cabeza de una criatura. Las flores huelen muy bien y renuevan su vitalidad y aroma todos los días. Las flores desaparecen a los 7 días.
9	A una criatura que toca o bebe el agua de este manantial le crecen 1d4 tallos oculares (o pedúnculos). Estos tallos oculares permiten a la criatura ver en todas direcciones y le dan ventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista. Los tallos oculares desaparecen después de 1d4 días.
10	Bañarse en el manantial hace que la voz de una criatura suene siniestra. Durante las próximas 24 horas, la voz de la criatura le da ventaja en pruebas de Carisma (Intimidación) y desventaja en pruebas de Carisma (Engaño) y Carisma (Persuasión).
11	A una criatura que toca o bebe el agua de este manantial le crecen orejas de burro. Las orejas dan a la criatura ventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído. Las orejas desaparecen después de 1d4 días.
12	Bañarse en el manantial hace que una criatura desarrolle un tercer ojo en la frente. El ojo concede a la criatura visión verdadera a un rango de 60 pies. El ojo desaparece después de 24 horas.

Tormentas Sobrenaturales

Cuando las corrientes mágicas quedan atrapadas en medio de vientos y nubes, pueden producirse tormentas sobrenaturales.

Viento Azotador. Vientos sobrenaturalmente poderosos, como los de planos como Pandemonium o Minethys, la tercera capa de Carceri, pueden generar vientos azotadores. Un viento azotador es una intensa tormenta de arena, que acumula rocas grandes y otros escombros además de arena o arenilla. El área dentro de la tormenta es muy oscura, y una criatura expuesta a la tormenta recibe 1d4 de daño cortante al inicio de cada uno de sus turnos. Solo una cobertura o refugio sustancial ofrecen protección contra la arena filosa.

Un viento azotador deja 4d6 pies de arena o escombros a su paso. Una prueba exitosa de Inteligencia (Conocimiento Arcano) o (Naturaleza) o Sabiduría (Supervivencia) CD 15 permite a un personaje reconocer un viento azotador 1 minuto antes de que impacte, lo que le da tiempo para buscar refugio. Un viento azotador suele durar 1d4 × 10 horas.

Tormenta de Llamas. Nubes de tormenta llenas de hollín atravesadas por relámpagos rojos y anaranjados liberan un diluvio de gotitas ardientes. Cualquier criatura atrapada en la lluvia ardiente sufre 2d6 de daño de fuego al comienzo de cada uno de sus turnos. Las gotas encienden cualquier objeto inflamable que nadie lleve o vista; de lo contrario, las gotas se consumen inmediatamente. El humo, el hollín, el crepitar y el rugido bajo de la tormenta dan desventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción) y tiradas de ataque a distancia.





Una tormenta de llamas suele durar 2d4 minutos, aunque las nubes de tormenta que se originan pueden persistir durante días, creando múltiples tormentas de llamas.

Tempestad Necrótica. Tormentas imbuidas de la esencia de la muerte se llenan de nubes oscuras que manifiestan cráneos de ojos lascivos y relámpagos de color blanco hueso. Cualquier criatura expuesta a la tormenta que no sea un autómata o un muerto viviente debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 al final de cada minuto o sufrir 3d6 de daño necrótico.

Una criatura que muera en una tempestad necrótica se levanta como un esqueleto o un zombi (a tu elección) 1d10 minutos después.

Una tempestad necrótica dura 1d4 horas y deja las cosechas marchitas y los pozos no se pueden beber durante 1d4 días después de su desaparición.

Aullido de Thrym. Estas ventiscas escalofriantes impulsan una pared de viento y nieve como un glaciar viviente. La tormenta proyecta un frío extremo (consulta la Guía del Dungeon Master). Debido al viento aullante y las densas partículas de hielo blanco azulado, el área de la tormenta es muy oscura y las tiradas de ataque a distancia y las pruebas de Sabiduría (Percepción) hechas en su interior tienen desventaja.

Cualquier criatura expuesta a la tormenta al comienzo de su turno recibe 2d6 de daño de frío y no puede recuperar puntos de golpe hasta que pase al menos 1 hora en un ambiente cálido. Una criatura que muere en la tormenta se congela. Las criaturas que son inmunes al daño por frío son inmunes a los efectos de la tormenta y pueden ver normalmente dentro de ella.

El aullido de Thrym suele durar 2d10 horas.

Peligros en la Naturaleza

Incluso sin las amenazas de los entornos sobrenaturales, el mundo es un lugar peligroso. Los siguientes peligros naturales amplían los presentados en la Guía del Dungeon Master.

Avalanchas

Una avalancha típica (o deslizamiento de rocas) tiene 300 pies de ancho, 150 pies de largo y 30 pies de espesor. Las criaturas en el camino de una avalancha pueden evitarla o escapar de ella si están cerca de su borde, pero dejar atrás a una es casi imposible.

Cuando ocurre una avalancha, todas las criaturas cercanas deben tirar iniciativa. Dos veces en cada ronda, en orden de iniciativa 10 y 0, la avalancha viaja 300 pies hasta que no pueda viajar más. Cuando se mueve una avalancha, cualquier criatura en su espacio se mueve con ella y cae derribada, y la criatura debe hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 15, recibiendo 1d10 de daño contundente en una salvación fallida, o la mitad de daño si la supera.

Cuando una avalancha se detiene, la nieve y otros escombros se asientan y entierran a las criaturas. Una criatura enterrada de esta manera queda cegada y apresada, y tiene cobertura completa. La criatura sufre 1 nivel de cansancio por cada 5 minutos que pasa enterrada. Puede intentar liberarse a sí misma como una acción, rompiendo la superficie y poniendo fin a los stados cegado y apresado en sí misma con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15. Una criatura que falle esta

Titus Lunter



prueba tres veces no puede intentar salir de nuevo.

Una criatura que no está apresada ni incapacitada puede pasar 1 minuto liberando a una criatura enterrada. Una vez libre, esa criatura ya no está cegada ni apresada por la avalancha.

Caer al Agua

Una criatura que cae al agua u otro líquido puede usar su reacción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 15 para golpear la superficie con la cabeza o los pies primero. En una prueba exitosa, cualquier daño resultante de la caída se reduce a la mitad.

Caer sobre una Criatura

Si una criatura cae en el espacio de una segunda criatura y ninguna de ellas es Diminuta, la segunda criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o será impactada por la criatura que cae, y cualquier daño resultante de la caída se divide equitativamente entre ambos. La criatura impactada también cae derribada, a menos que sea dos categorías de tamaño (o más) mayor que la criatura que cae.

Conjuros Equivalentes a Peligros Naturales

Numerosos conjuros emulan la ira de la naturaleza y puedes usar efectos de conjuros para representar una variedad de peligros naturales. La tabla Conjuros como Peligros Naturales presenta algunos peligros ambientales comunes y los conjuros que puedes utilizar para aproximarte a ellos.

Robin Olausson

Conjuros como Peligros Naturales

Peligro Natural	Conjuro Aproximado
Rayo globular	*Orbe cromático*
Ventisca	*Cono de frío, tormenta de hielo, tormenta de aguanieve*
Terremoto	*Terremoto*
Derrumbe de escombros	*Conjurar descarga de proyectiles, conjurar lluvia de flechas*
Inundación	*Controlar agua, tsunami*
Niebla	*Nube de oscurecimiento*
Bomba de lava	*Bola de fuego, crear llama*
Relámpago	*Llamar al relámpago, relámpago*
Meteoro	*Bola de fuego, tormenta de meteoritos*
Espejismo	*Terreno alucinatorio*
Flujo piroclástico	*Nube incendiaria*
Radiación	*Marchitar, círculo de muerte*
Humo	*Nube de oscurecimiento*
Fuego de San Elmo	*Fuego feérico*
Gas de pantano	*Luces danzantes*
Olas de marea	*Tsunami*
Erupción tóxica	*Salpicadura ácida*
Gas tóxico	*Nube aniquiladora, nube apestosa*
Trueno	*Ola atronadora*
Relámpago volcánico	*Tormenta de la venganza*
Remolino	*Controlar agua*
Incendio forestal	*Tormenta de fuego, muro de fuego*
Tormenta de viento	*Ráfaga de viento*

Puzles

> ¿Por qué crear un puzle con solución? ¡Solo haz una pregunta enigmática sin respuesta y observa cómo tus intrusos se retuercen!
>
> TASHA

Las trampas tortuosas y los misterios multifacéticos pueden ser elementos básicos de las aventuras de fantasía, pero no son los desafíos más fáciles de presentar para un DM sobre la marcha. Esta sección presenta una selección de puzles diseñados para invitar a la participación de grupos y desafiar a los aventureros de cualquier tipo, desde eruditos geniales hasta maestros marciales. Cada puzle es lo suficientemente flexible como para ser incluido en tu campaña tal como se presenta o personalizado para adaptarse a las necesidades de una aventura específica.

¿Por qué Usar Puzles?

Los puzles brindan oportunidades emocionantes para usar el ingenio para superar obstáculos y permitir que los personajes colaboren para hacer descubrimientos. Puedes agregar un puzle a una aventura por cualquiera de las siguientes razones:

- Animar a un grupo a descubrir información a través del trabajo en equipo
- Brindar una oportunidad para que los personajes utilicen sus habilidades de formas poco comunes
- Para hacer que un entorno se sienta más caprichoso, misterioso o de otro mundo
- Para explicar por qué nadie ha descubierto nunca algo escondido a mano
- Para revelar un secreto que nadie conoce y la magia no puede revelar

Algunos puzles pueden tardar un tiempo considerable en resolverse, así que ten en cuenta la frecuencia con la que los usas en tus aventuras. Recuerda, la mayoría de los puzles no necesitan ser resueltos de inmediato, y podrían ser aún más satisfactorios si sus acertijos permanecen sin resolver durante varias sesiones.

Elementos de Puzles

> El texto que aparece en un cuadro como este debe leerse en voz alta o parafrasearse para los jugadores cuando sus personajes llegan por primera vez a un lugar con un puzle o cuando se indique lo contrario.

Adicionalmente, las siguientes secciones aparecen en cada puzle:

Dificultad. Cada puzle se clasifica como fácil, medio o difícil. Cuanto más difícil sea el puzle, será más probable que los jugadores necesiten pistas para resolverlo.

Rasgos del Puzle. Esta sección presenta una descripción general de las características del puzle y cómo se puede interactuar con ellas.

Solución. Esta sección explica cómo se resuelve el puzle.

Pruebas de Pistas. Esta sección sugiere pistas que los personajes pueden revelar usando sus habilidades. Proporciona una o más pistas si los personajes se atascan. Si un personaje tiene competencia en la habilidad asociada a una pista, dale esa pista si te pide ayuda.

Personalizar el Puzle. Esta sección explora cómo integrar el puzle en sus aventuras, modificar su dificultad o hacer otros ajustes.

Pistas

Si los jugadores solicitan una pista mientras intentan resolver un puzle, consulta la sección "Pruebas de Pistas" de ese puzle. Cada pista está asociada con una habilidad y una CD. Si un personaje del grupo tiene competencia en una habilidad relacionada con una pista, comparte esa pista con él. Si la misma habilidad aparece varias veces con la misma CD o más altas, revela primero las sugerencias con las CD más bajas y luego las sugerencias con las CD más altas si el grupo solicita ayuda adicional.

Si ningún personaje tiene competencia en ninguna de las habilidades enumeradas, los personajes pueden realizar pruebas de característica utilizando las habilidades y CD enumeradas. Aquellos que tienen éxito en una prueba aprenden la pista asociada.

No dudes en revelar pistas al grupo. Las pistas brindan a los personajes con habilidades relevantes la oportunidad de brillar, incluso si no suelen ser particularmente astutos. Adicionalmente, si los miembros del grupo tienen trasfondos o experiencias de campaña que podrían relacionarse con un puzle, esos son excelentes motivos para proporcionar a los personajes pistas adicionales.

Dirigir Puzles

Una vez que hayas presentado un puzle a un grupo, no dudes en agregar y aclarar detalles como lo harías en cualquier otro tipo de encuentro. Trata de no revelar detalles de la solución del puzle en tus descripciones, pero no hay nada de malo en dejar escapar una pista aquí o allá.

No te preocupes si es un jugador o un personaje el que está resolviendo un puzle. Si bien las Pruebas de Pistas proporcionan una forma de que la experiencia del personaje contribuya a la solución de un puzle, en última instancia, los límites entre la capacidad de un jugador y la de un personaje para resolver un puzle no son tan importantes como que el grupo disfrute del desafío. Sin embargo, si un jugador conoce la respuesta a un puzle de antemano, anímalo a compartir solo pistas que su personaje descubra.

Después de presentar un puzle, anima al grupo a resolverlo juntos, a juntar pistas y a compartir sus ideas. Trabaja con el grupo para compartir las ayudas de puzles y para turnarse para hablar sobre sus pensamientos. En última instancia, resolver un rompecabezas será una victoria para todo el grupo, no para un individuo.

Pinturas de Criaturas

Dificultad: Fácil

Este pequeño puzle funciona en cualquier lugar que tenga sentido para que los personajes examinen varias pinturas, como en un museo o mansión. Estas pinturas podrían incluso aparecer en un cuaderno de bocetos que se encuentra en un cajón viejo y polvoriento. Este puzle de conteo conduce al nombre de una criatura.

Encaja esto en tu campaña haciendo que el nombre de la criatura sea el primer objeto de una búsqueda del tesoro o la primera pista de un misterio mayor.

> Esta galería está decorada con siete pinturas de criaturas enmarcadas. Se han colocado algunas sillas y bancos frente al arte para su visualización.
> Una placa montada en una de las paredes lleva la siguiente dedicatoria: "Para adquirir todos los conocimientos, hay que saber por dónde empezar. Cuenta con tus enemigos para revelar la fuente del secreto. Esta sala está dedicada a la derrota de todos los monstruos que hay dentro."

Los personajes deben tener la libertad de explorar la galería e inspeccionar las pinturas y la dedicación para descubrir las partes del puzle.

Rasgos del Puzle

Hay siete cuadros en las paredes. Las pinturas muestran a un hombre lobo espantoso bajo la luna llena, un trío de gnolls peleando por una lanza, un contemplador sonriente, dos trolls sentados debajo de un árbol, cinco kobolds alrededor de una hoguera, dos cubos gelatinosos patrullando un corredor de una mazmorra y tres dragones en vuelo.

Solución

Cada pintura presenta una serie de criaturas de un tipo particular, como se resume en la tabla Pinturas de criaturas. Contar las letras del nombre de cada criatura según el número de criaturas en la pintura revela una letra. Al ser ordenadas, las letras deletrean "oso lechuza". Es probable que los personajes revelen estas letras en orden aleatorio. Organizarlas en el orden correcto es parte del puzle.

Pinturas de Criaturas

Pintura	Número	Letra
Gnolls	3	O
Hombres lobo	7	S
Kobolds	4	O
Gules	3	L
Esqueleto	1	E
Contemplador	1	C
Mephits	4	H
Duergars	2	U
Githzerai	5	Z
Dragones	3	A

Claudio Pozas



Significado de "Oso Lechuza"

La solución de este puzle, "oso lechuza", podría ser la frase de contraseña para evitar una trampa futura o abrir una puerta sellada mágicamente. También puede ser una pista que apunte a un tesoro escondido. Por ejemplo, puede haber un oso lechuza de peluche en otra habitación que tiene un tesoro escondido en su interior.

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de hacer estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Investigación) CD 10. El personaje deduce que el número de criaturas en una pintura es importante y usa ese número para determinar cual letra del nombre de la criatura deben revisar.

Sabiduría (Percepción) CD 10. Al mirar la dedicatoria, las palabras "contar con" alertan al personaje de que debe contar las criaturas.

Personalizar el Puzle

Puedes reemplazar los monstruos en la obra de arte con objetos distintivos, miembros de profesiones obvias y cualquier otra cosa que, lógicamente, podría estar en un grupo. Luego, sigue el método de conteo de letras detallado en este puzle para determinar cuántos sujetos deben aparecer en cada obra de arte.

Pasos Imprudentes

Dificultad: Fácil

Este puzle presenta una búsqueda de palabras en las baldosas del piso, lo que puede representar una barrera para la exploración en innumerables escenarios. Para cruzar de forma segura, los personajes primero deben descubrir qué palabras están buscando y luego encontrarlas en los mosaicos.

> Entran en una habitación llena de telarañas iluminada por antorchas en paredes opuestas. El polvo en el piso se ha acumulado en ranuras que cubren filas de baldosas de cinco pies cuadrados. En la pared opuesta, un arco solitario conduce desde la habitación. Una de las paredes tiene la siguiente inscripción:
>
> Ocho aparecen ante tus ojos,
> Y ocho permanecen disfrazados de escolarizados.
> Evita toda magia en esta habitación
> No sea que los pasos imprudentes aseguren tu perdición.

Las baldosas que cubren el piso de esta habitación tienen una sola letra escrita en el alfabeto Común, lo que hace que la habitación sea una búsqueda de palabras gigante. Las trampas debajo de muchas de las baldosas amenazan a quienes se mueven por la habitación sin hacer caso de las palabras ocultas.

Rasgos del Puzle

El piso de esta habitación de 60 pies por 70 pies está hecho de baldosas de piedra de 5 pies cuadrados dispuestas en una cuadrícula. Cada baldosa tiene una letra cincelada, como se muestra en la ayuda de puzle 1 al final de este capítulo. Coloca una copia de la ayuda de este puzle en la mesa y permite a los jugadores usar miniaturas para mostrar cómo sus personajes navegan por la habitación.

Para caminar con seguridad por la habitación, un personaje debe pisar las baldosas correctas. Pisar una baldosa incorrecta activa una trampa.

Trampas

Algunas baldosas (como se indica en la sección “Solución” de esta trampa) tienen trampas. Una baldosa trampa se activa cuando se colocan más de 20 libras (9 kg) de peso sobre ella, lo que activa la placa de presión que se encuentra debajo y hace que salgan chorros de gas venenoso por las grietas entre las baldosas. Cualquier criatura sobre la baldosa trampa o una de sus baldosas adyacentes debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, recibiendo 11 (2d10) de daño de veneno en una salvación fallida, o la mitad de daño si la supera.

Como acción, un personaje puede desactivar una trampa con una prueba de Destreza CD 15 exitosa usando herramientas de ladrón. Si un personaje falla en desactivar la trampa, la baldosa trampa ya no podrá desactivarse.

Los personajes pueden intentar saltar sobre las baldosas trampa, usando las reglas de salto en el Manual del Jugador.



Solución

Las únicas baldosas seguras para que los personajes pisen son las que tienen las letras negras descoloridas en el diagrama 4.1. Las letras rojas deletrean “magia” o una de las escuelas de magia: abjuración, conjuración, adivinación, encantamiento, evocación, ilusión, nigromancia y transmutación. Al pisar una de estas baldosas se activa una trampa de veneno, como se describió anteriormente.

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10. El personaje ve un ejemplo de una escuela de magia en el suelo.
Inteligencia (Investigación) CD 10. El personaje interpreta la pista en el verso de la pared: hay ocho escuelas de magia.
Sabiduría (Percepción) CD 10. Cada personaje que tenga éxito en esta prueba verá una instancia de la palabra “magia” en el suelo.

Personalizar el Puzle

Considera usar la estructura de este puzle para crear cualquier número de búsquedas de palabras temáticas que escondan trampas mortales. Una vez que hayas creado una pista que sugiera qué tipos de palabras buscar, es muy sencillo crear tu propia cuadrícula de palabras ocultas.

Aumentar la Dificultad

Puedes aumentar la dificultad de este puzle cambiando las letras de la búsqueda de palabras para usar otro alfabeto, como los presentados en el Manual del Jugador. Alternativamente, puedes crear un código completamente nuevo para reemplazar las letras, requiriendo que los personajes encuentren un cifrado para revelar el significado de las baldosas antes de que puedan emprender el puzle y cruzar la habitación de manera segura.

También puedes aumentar la dificultad introduciendo variantes de trampas, como se describe a continuación.

Variantes de Trampa

En lugar de tener la misma trampa de gas venenoso en cada baldosa trampa, cada palabra puede tener una trampa distinta asociada, como se describe a continuación:

Magia. La trampa se dispara normalmente, como se describe en la sección “Trampas” de este puzle.
Abjuración. La trampa lanza disipar magia sobre cada criatura en la habitación, usando un espacio de conjuro de nivel 9.
Conjuración. La trampa teletransporta a la criatura que la activó de regreso a la entrada de la habitación. Esa criatura también debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, recibiendo 11 (2d10) de daño de fuerza en una salvación fallida, o la mitad de daño si la supera.
Adivinación. La criatura que activó la trampa deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 15 o no podrá percibir ninguna de las letras de las fichas a simple vista o al tacto. Cualquier magia que acabe con una

Scott Murphy

H	A	I	G	A	M	O	R	G	E	N	N
P	P	S	I	M	I	Y	U	A	O	V	O
E	M	E	V	O	C	A	C	I	O	N	I
N	A	I	P	Q	I	R	C	G	F	G	C
C	G	L	T	G	F	A	O	A	X	F	A
A	I	K	A	A	R	I	N	M	G	B	T
N	A	M	I	U	Q	G	J	O	M	B	U
T	T	G	J	K	P	A	U	O	A	R	M
A	A	B	Y	J	S	M	R	W	G	C	S
M	A	D	I	V	I	N	A	C	I	O	N
I	M	A	G	I	A	N	C	G	A	K	A
E	N	O	I	S	U	L	I	R	I	C	R
N	E	C	Y	N	P	M	O	R	C	A	T
T	Y	U	V	Q	M	K	N	Q	D	L	B
O	A	I	C	N	A	M	O	R	G	I	N

Diagrama 4.1: Solución del Puzle Pasos Imprudentes

una maldición termina este efecto sobre el personaje. Un jugador cuyo personaje se vea afectado por esta trampa no debería poder hacer referencia al folleto del jugador hasta que termine el efecto sobre ese personaje.
Encantamiento. La trampa lanza sugestión (CD de salvación 15) sobre la criatura que la activó. Si falla, una voz suave que solo la criatura puede oír le dice que se mueva 5 pies en una dirección aleatoria. Este movimiento puede provocar que se active otra trampa.
Evocación. Un fuego mágico surge de la baldosa trampa. La criatura que activó esta trampa deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15, recibiendo 11 (2d10) de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño si la supera.
Ilusión. Aparece una armadura animada en un espacio desocupado a 5 pies de la criatura que activó esta trampa. La armadura ataca solo a la criatura que la convocó y no puede salir de la habitación. No activa ninguna de las trampas de la habitación y desaparece si sufre algún daño. De lo contrario, dura 1 minuto.
Nigromancia. Cualquier criatura que active esta trampa escuchará el gemido de una banshee en su mente. A menos que la criatura sea un autómata o un muerto viviente, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si falla, la criatura cae a 0 puntos de golpe. Si tiene éxito, recibe 10 (3d6) de daño psíquico.
Transmutación. La trampa lanza polimorfar (CD de salvación 15) sobre la criatura que la activó. Si falla, la criatura se convierte en una rana gigante.

Llaves Maestras

Dificultad: Fácil

Este puzle presenta un encuentro rápido útil para proporcionar tesoros o información. Cuenta con una caja con cuatro cerraduras.

> Se encuentran con una siniestra caja de metal con una cerradura de hierro integrada en cada uno de sus cuatro lados. Cada cerradura luce un ojo de cerradura con una imagen esculpida arriba. Cuatro llaves de hierro cuelgan de ganchos en una pared cercana, y cada llave tiene un número diferente de dientes. Sobre las llaves, se ha grabado el siguiente verso en la pared:
>
> *Los conjuros de estas cerraduras son todos iguales.*
> *Aunque cada uno posee un nombre único.*
> *Cuenta con tu respuesta para abrir el camino*
> *Pero usa la llave incorrecta para tu consternación.*

Las cuatro cerraduras deben abrirse antes de que se pueda acceder al contenido de la caja (cualquiera que sea).

Rasgos del Puzle

Muestra a los jugadores la ayuda de puzle 2 (ver al final de este capítulo) cuando sus personajes examinen las llaves. Cada llave tiene un número diferente de dientes: seis, cinco, cuatro y tres, respectivamente.

Cada cerradura tiene una criatura moldeada en hierro encima: un murciélago, una serpiente, una araña o un lobo, respectivamente. Estas cerraduras no se pueden abrir. Si se coloca algo diferente a la llave correcta dentro de una cerradura, las criaturas correspondientes a la imagen sobre la cerradura (1d4 murciélagos gigantes, 1d4 serpientes venenosas gigantes, 1d4 tarántulas gigantes, o 1d4 Lobos) son invocados a la habitación. Cada criatura invocada es hostil y desaparece después de 10 minutos o cuando es reducida a 0 puntos de golpe. Estas bestias no pueden ser hechizadas ni asustadas.

Solución

Una vez que los personajes identifican a la criatura que se muestra encima de cada cerradura, deben contar las letras del nombre de cada criatura. El número de letras en el nombre de una criatura corresponde al número de dientes en la llave correcta, como se muestra en la tabla Solución de llaves maestras.

Solución de Llaves Maestras

Cerradura	Llave
Gul	Tres dientes
Gato	Cuatro dientes
Araña	Cinco dientes
Halcón	Seis dientes

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Naturaleza) CD 10. El personaje sabe que el conocimiento "natural" sobre gules, gatos, arañas y halcones en general no ayudará aquí.

Sabiduría (Percepción) CD 10. El personaje se da cuenta de que las cabezas en forma de calavera de las llaves son todas iguales y probablemente no tengan nada que ver con la solución del puzle.

Personalizar el Puzle

Las partes centrales de este puzle son las cerraduras y las llaves, no el cofre. Puedes convertir fácilmente este puzle para que incluya cualquier tipo de cerradura, ya sea en puertas, celdas, libros o alguna barrera más esotérica.

Más allá de la forma que adoptan las cerraduras y las llaves, también puedes considerar ajustar las criaturas representadas con cada cerradura para que se adapten a sus aventuras. Solo ten en cuenta que la cantidad de dientes en cada llave debe coincidir con la cantidad de letras en sus sustituciones, y esas sustituciones deben ser cosas que los personajes puedan identificar.

Aumentar la Dificultad

En lugar de asociar cada cerradura con una imagen particular de una criatura, considera presentar un acertijo junto a cada candado. La respuesta a cada acertijo debe ser el nombre de la criatura relacionada, lo que permite a los personajes hacer coincidir las respuestas de los acertijos con las llaves adecuadas.



Claudio Pozas

Todo lo que Brilla

Dificultad: Media

Esta sala llena de gemas se puede colocar en cualquier mazmorra, propiedad o edificio con varias habitaciones y puede servir como una trampa y un lugar para obtener una recompensa.

> Docenas de gemas yacen esparcidas por el suelo. En medio del tesoro se encuentra una estatua de mármol con las manos juntas frente a ella. Un letrero en la base de la estatua dice: "Solo un tesoro puede salir de esta habitación. Cruza con otro y encuentra tu tumba."



Rasgos del Puzle

La estatua, que es inmune al daño, representa a Ioun o algún otro dios del conocimiento u orden. Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia CD 10 (Religión) puede identificar la figura que se está representando.

Diamante

Entre las palmas de las manos unidas de la estatua hay un diamante, que solo se puede encontrar y recuperar una vez que se resuelve el puzle. Una vez que los personajes resuelven el puzle, las manos de la estatua se abren, lo que permite tomar el diamante. Al atravesar el umbral de la habitación con el diamante, se libera un alma atrapada en forma de espíritu amistoso y agradecido. El espíritu se marcha para perseguir sus propios objetivos y el diamante se queda como recompensa. El diamante vale 5.000 po.

Piedras Preciosas

Un inventario de la habitación revela las siguientes piedras preciosas esparcidas por el suelo: dieciocho piezas de jade, dieciséis ónices, catorce amatistas, trece zafiros, doce rubíes, nueve piezas de ámbar, ocho citrinos, cinco granates y una pieza de cuarzo.

Si una criatura intenta salir de la habitación con alguna de estas piedras, la gema desaparece y se libera un espíritu enojado atrapado en su interior. El espíritu se manifiesta como una criatura no muerta hostil de tu elección, como un fantasma, un espectro o un esqueleto. Cuando esta criatura sea reducida a 0 puntos de golpe, su forma se disipa, sin dejar rastro de sí misma.

Espíritus Nombrados

Los personajes escuchan a cada espíritu susurrar su nombre antes de disiparse. Los nombres en sí mismos no son importantes, aparte de que deben comenzar con la letra apropiada del alfabeto.

La siguiente lista proporciona los nombres de todos los espíritus encarcelados, cada nombre comienza con la letra asociada con la prisión de piedras preciosas del espíritu:

Jade. Antonio

Zafiro. Ana

Amatista. Ella, Ethan, Ember, Edwina, Ernest

Ónice. Lou, Leela, Lowan, Lannis, Lake, Luke, Leila, Leean, Luna, Luvia, Lee, Leira

Rubí. Mona, Maethius, Merry, Moon, Medea, Martha, Marni, Moen, Mava, Moloth, Mo, Mia, Miranda

Ámbar. Nox, Neville, Norman, Ned, Nadia, Nian, Nero, Nick, Narice, Nava, Nia, Nicol, Nestor, Nera

Granate. Paul, Pam, Pluck, Petra, Pax, Pia, Paden, Po, Pacey, Pima, Peck, Pablo, Piers, Pom, Peleg, Peet

Citrino. Saadia, Sabah, Saladin, Samir, Selma, Shuang, Song, Shan, Shen, Sadeh, Sitamun, Sitre, Sabaf, Sebni, Shabaka, Slavitsa, Svetlana, Stanislav, Sofia

Cuarzo. Uaine, Ulanni, Uluwehi, Ulf, Uzoma, Udo, Uduak, Usagi, Ume, Ulrich, Ursel, Ula, Uzza, Ugarth, Ubada, Ulmo, Umpen, Ulfgar, Uraim, Urshar, Uthemar

Solución

Un inventario de la habitación revela gemas en las cantidades que se muestran en la tabla de Inventario de gemas. La tabla enumera las gemas en orden alfabético, pero debes enumerarlas en cualquier otro orden cuando las describas a los jugadores para no dar una pista accidentalmente.

Claudio Pozas

Cada tipo de gema se asocia con una letra del alfabeto, y la letra de cada gema se revela contando en el alfabeto un número de letras igual al número de gemas de su tipo. Por ejemplo, hay veintiun piezas de cuarzo, por lo que "cuarzo" corresponde a la vigésimo primera letra del alfabeto (U), mientras que hay cinco amatistas, por lo que "amatista" corresponde a la quinta letra del alfabeto (E).

Inventario de Gemas

Gema	Cantidad	Letra
Amatista	5	E
Ámbar	14	N
Citrino	19	S
Cuarzo	21	U
Granate	16	P
Jade	1	A
Ónice	12	L
Rubí	13	M
Zafiro	1	A

Una vez que las gemas están ordenadas por tipo y alfabéticamente, los personajes pueden contar en el alfabeto por cuántas de cada una hay en la habitación para revelar las palabras "en su palma". Cuando un personaje dice esta frase en voz alta, las manos juntas de la estatua se abren, revelando el diamante previamente oculto.

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de hacer estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15. El personaje puede determinar que hay espíritus aprisionados en las piedras preciosas esparcidas por el suelo.

Inteligencia (Religión) CD 10. El personaje sabe que la estatua representa a un dios del conocimiento y el orden, y el personaje tiene un fuerte sentimiento de que el orden de las gemas en la habitación es importante.

Sabiduría (Perspicacia) CD 10. El personaje percibe que el número de cada tipo de gema no es arbitrario.

Personalizar el Puzle

Este puzle explora cómo usar grupos de objetos para disfrazar un mensaje. Siempre que sus grupos se puedan organizar en un orden lógico (como las gemas están ordenadas alfabéticamente en este puzle), todo lo que debes hacer es ajustar el número de objetos para que correspondan a una letra particular del alfabeto. Alternativamente, quizás otro principio organizador ordene a tus grupos. Por ejemplo, las lápidas que presentan diferentes números de calaveras pueden ordenarse por fechas, mientras que las pilas de libros pueden ordenarse por números de páginas compartidas. Sin embargo, estos detalles pueden ser fáciles de pasar por alto, así que asegúrate de presentar un acertijo u otra señal para asegurarte de que tus jugadores noten que hay un puzle a mano.

Reducir la Dificultad

Para que el puzle sea más fácil de resolver, un espíritu puede dar una pista además de decir su nombre. Conseguir una pista de un espíritu requiere superar una prueba de Carisma (Persuasión o Intimidación) CD 15. Considera pistas como "A es la primera letra del alfabeto" y "Las piedras preciosas, en orden, ayudarán a decirlo".

Liberar los Espíritus

Si los personajes no intentan quitar gemas de la habitación, o si pasan demasiado tiempo deliberando, crea un nuevo activador para liberar los espíritus. Por ejemplo, tal vez se libera un espíritu si un personaje coloca una gema cerca de la estatua o si se sostiene durante demasiado tiempo.

El Ojo del Contemplador

Dificultad: Media

Este puzle de mapa está diseñado para guiar a un grupo a través de una mazmorra donde un espectador se pasea y no desea que lo molesten. Una serie de pistas se relacionan con la palabra "ojo" y los personajes deben determinar cómo atravesar el área de manera segura.

> Una ola desorientadora les azota. De repente, su entorno es desconocido y está envuelto en sombras.
>
> De la penumbra aparece un goblin encapuchado que lleva una linterna.
>
> Hola Amigos, dice el duende. "Puedo ayudarles por estos lares, si pueden resolver mis acertijos. No querrán dar un giro equivocado aquí, ya que hay ojos en todas partes. Resuelvan los acertijos y sigan mis instrucciones al pie de la letra."

El goblin es amistoso y su oferta es genuina. Su nombre es Igor (pronunciado ay-gor), el cual solo revela si se le pregunta. Los personajes se encuentran en un laberinto que emite una oscuridad mágica que no se puede disipar. Ninguna visión puede penetrar esta oscuridad, y solo la linterna del goblin puede iluminarla. La linterna de Igor emite luz en un radio de 5 pies, pero solo mientras el goblin la sostenga. La linterna se apaga si otra criatura se hace cargo de ella.

Rasgos del Puzle

El laberinto mágico en el que se encuentran los personajes se compone de una serie interminable de cámaras idénticas. Cada cámara tiene cuatro pasajes, uno en cada dirección cardinal. El guía goblin plantea acertijos que pueden guiar al grupo por el camino que finalmente sale del laberinto. Cada vez que el grupo se mueve por el pasaje correcto y entra en una nueva habitación, el goblin les da un nuevo acertijo que les indica en qué dirección viajar a continuación. Si cometen un error, los personajes se encuentran con un monstruo de tu elección y luego deben retroceder desde su último avance correcto. Después de tres avances equivocados, el grupo se encuentra con el contemplador.

Pasillos

Los pasillos de este laberinto tienen 60 pies de largo y 10 pies de ancho. Si los personajes se alejan del guía durante el combate o por cualquier otro motivo, el goblin los anima a seguirlo hasta el último avance correcto.



Robson Michel

Los Acertijos del Goblin

Al encontrarse con los personajes (y para disuadirlos de atacar), el goblin deja en claro que no hay forma de salir del laberinto sin su ayuda. Los personajes pueden determinar que el goblin es sincero al querer ayudar con una prueba de Sabiduría CD 10 exitosa (Perspicacia).

Una vez que el goblin tiene la atención de los personajes, proporciona el primer acertijo y luego espera a que el grupo se aventure por un pasaje de su elección. El goblin se detiene en cada intersección y dice el siguiente acertijo (si el grupo eligió el camino correcto) o evita al monstruo que el grupo encuentra (si el grupo eligió el camino incorrecto), llevando a los personajes de regreso a la última cámara correcta del camino después de cualquier batalla.

Los acertijos del goblin (y sus respuestas) son los siguientes:

- ¿Donde te encuentras cuando estas en medio de un embrollo? (En el ojo de la tormenta)
- También son pequeños pero no pasan por el ojo de una aguja (Nudo)
- ¿Cual es la ventana del alma? (ojos)
- Es el tesoro o la persona más preciada (niña del ojo)
- Hay algo que tus ojos no pueden hacer aunque sirven para ver y hablar. (Escuchar)
- Tu corazón no puede hacerlo si tus ojos no lo ven / miran. (Sentir)
- ¿Qué harán los cuervos con tus ojos si los crias? (Sacarlos)

Solución

La respuesta a cada acertijo comienza con una letra que indica la dirección del camino que los personajes deben seguir a continuación. El camino proporcionado por las respuestas de los acertijos toma la siguiente ruta: este, norte, oeste, norte, este, sur, sur. Este camino lleva a los personajes a través de algunas cámaras más de una vez, lo cual es una parte necesaria de la magia que les permitirá escapar.

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Carisma (Persuasión) CD 15. El goblin da una pista en forma de sinónimo de la respuesta del acertijo (por ejemplo, "chiquilla" para "niña").

Inteligencia (Investigación) CD 10. Después de responder correctamente algunos acertijos, un personaje nota que todas las respuestas se relacionan con los ojos.

Sabiduría (Perspicacia) CD 15. Después de dar una o más respuestas correctas, el personaje se da cuenta de que cada respuesta corresponde a una dirección cardinal.

Personalizar el Puzle

Los personajes pueden persuadir fácilmente al goblin para que se una a su grupo. ¿Qué otros secretos conoce el goblin? ¿Tiene una agenda para ayudar a los personajes a encontrar la libertad? ¿Y por qué se ha quedado en el laberinto si conoce la salida? Puede que haya más en este guía de lo que parece.



Cuatro por Cuatro

Dificultad: Media

Este puzle se ubica fácilmente en una mazmorra, un mausoleo polvoriento o un santuario abandonado.

> Entran en una cámara con poca luz. Nueve cráneos enanos descansan cerca de un conjunto de baldosas de cuatro pies cuadrados en el piso, y tallada en un altar de piedra cercano está la siguiente inscripción:
>
> *Valientes guerreros encontraron su muerte anunciada.*
> *Su secreto guardado aún se revelará.*
> *Si las coronas se colocan correctamente en el santuario,*
> *Camas celestiales para cuatro de nueve.*

Resolver este puzle hace que se abra un compartimento secreto en el altar, revelando un tesoro escondido en su interior. El compartimento no se puede abrir de ninguna otra forma.

Rasgos del Puzle

Nueve cráneos enanos descansan cerca de una cuadrícula de baldosas de 1 pie cuadrado, como se muestra en la ayuda de puzle 3 (ver el final de este capítulo). Las columnas y filas de la cuadrícula están etiquetadas con las marcas I, II o III.

Solución

Los números que etiquetan cada fila y columna indican cuántos cráneos pertenecen. Los personajes deben colocar las calaveras de modo que aparezca el número correcto de calaveras tanto en las filas como en las columnas, sin dejar de cubrir cuatro de las estrellas. Este puzle tiene múltiples soluciones posibles, una de las cuales se muestra en el diagrama 4.2.

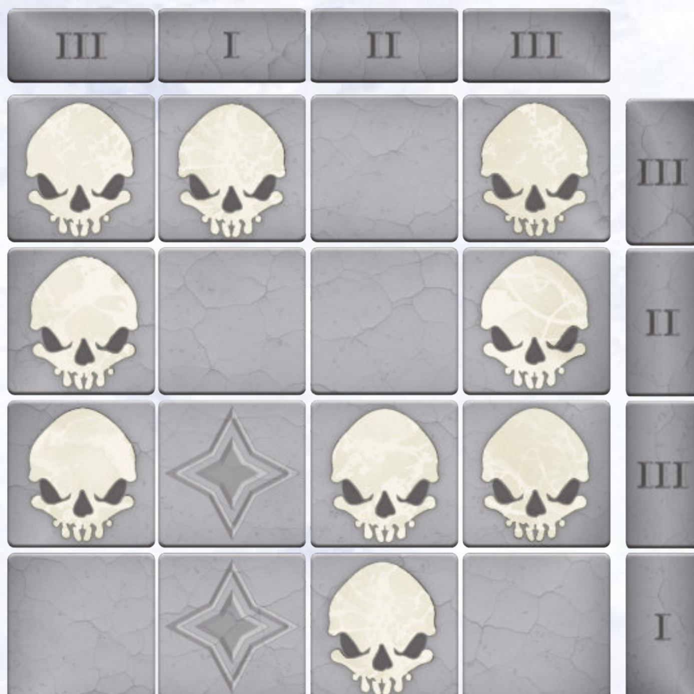


Diagrama 4.2: Solución del Puzle Cuatro por Cuatro

Pruebas de Pistas

Los personajes enanos tienen ventaja en las pruebas de característica para obtener pistas en esta sala. Cualquier personaje tiene la opción de hacer estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Investigación) CD 15. El verso le indica al personaje que cuatro de las calaveras necesitan descansar sobre baldosas grabadas con estrellas.

Sabiduría (Perspicacia) CD 15. Las marcas I, II y III alrededor del borde de la cuadrícula probablemente denotan cuántos cráneos deben colocarse en esas filas y columnas.

Personalizar el Puzle

Si uno de los personajes es un enano, este podría ser el momento perfecto para traer una historia familiar. ¿Son estos los cráneos de su clan perdido hace mucho tiempo? ¿Alguno de los cráneos pertenece a un familiar que ha estado buscando? ¿Y qué cree que implica el puzle con solo cuatro de los nueve cráneos recibiendo “lechos celestiales”?

Claudio Pozas

Isla Ilusoria

Dificultad: Media

Tres diales numéricos sellan una caja, puerta u otro objeto bloqueado. Encontrar la combinación correcta es el objetivo de este puzle, ya que no hay cerraduras visibles para abrir.

Rasgos del Puzle

Los números en los que están marcados originalmente los diales no importan. Si los jugadores preguntan, elije los tres dígitos que desees.

Un tubo de madera tapado con corcho contiene dos pistas: un mapa de una isla y un conjunto de direcciones.

Mapa

Entrega a los jugadores una copia de la ayuda de puzle 4 (consulta el final de este capítulo). Este mapa muestra una isla desconocida con varios puntos de referencia pero sin leyenda.

Direcciones

Las indicaciones están escritas en una sola hoja de pergamino y relatan la ruta que tomó un grupo en su búsqueda del tesoro:

Día 1. Nuestra búsqueda del tesoro perdido comenzó en la ensenada noroeste, Ensenada Windstaff. Después de descargar nuestras necesidades, viajamos al este hasta Pino Solo, luego al suroeste pasando Crestanorte hasta el Oasis de Palmas. A medida que se acercaba la noche, continuamos hacia el sureste hasta Punto Ancla, entonces acampamos en las Grandes Dunas.

Día 2. Por la mañana, nos levantamos en las Dunas y nos dirigimos a la Cueva del Hombre Muerto. Después de encontrarla vacía, nuestro grupo continuó hacia el Zigurat Dorado. Rumbo al este, acampamos en los Remolinos de Arena.

Día 3. Después de una extraña noche de sueño, nos despertamos al tercer día en Punto Ancla sin ningún recuerdo ni rastro de haber viajado allí. ¡Los Remolinos de Arena deben habernos llevado en la noche! Bordeamos los Remolinos de Arena para llegar a la Torre Roja, pero todavía no pudimos encontrar el tesoro. Pensando que podríamos haber pasado por alto algo en la cueva, regresamos. Desde allí, nos dirigimos a la costa sur para ver si el tesoro estaba en Punto Kraken. Al no encontrar nada, regresamos a Punto Ancla. Lo que nos esperaba allí no se parecía a ningún tesoro que hubiéramos imaginado.

Solución

Los personajes que siguen las instrucciones y trazan sus caminos en el mapa revelan tres números: 3, 4 y 8 (ver diagrama 4.3). Al girar los diales a estos números en el mismo orden, se abre el objeto bloqueado.

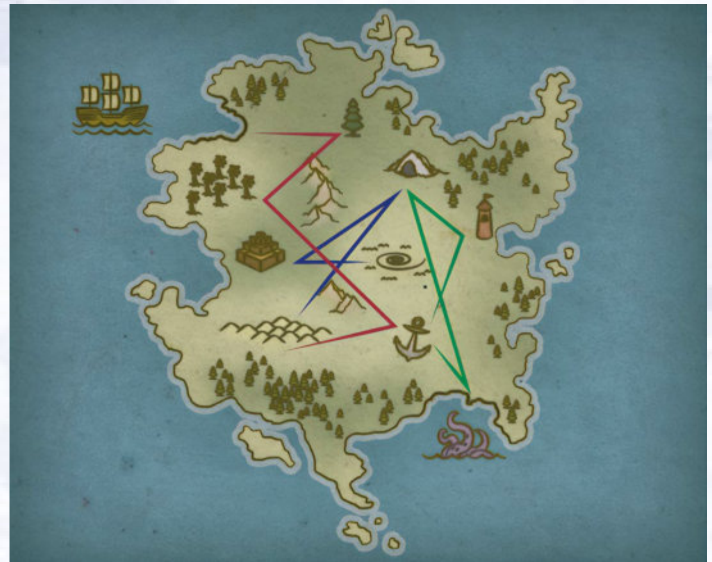


Diagrama 4.3: Solución del Puzle Isla Ilusoria

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Investigación) CD 10. La palabra "trazar" de la entrada del Día 3 le parece importante al personaje, lo que sugiere que el mapa está destinado a ser dibujado.

Sabiduría (Perspicacia) CD 15. El mapa no tiene etiquetas, lo que significa que los nombres de los puntos de referencia no son significativos. Lo importante son sus posiciones entre sí.

Sabiduría (Percepción) CD 10. El hecho de que la expedición duró tres días es significativo, ya que hay tres diales.

Sabiduría (Supervivencia) CD 15. El personaje sabe que las direcciones no representan una forma eficiente de buscar un área y deduce que las direcciones deben presentar algún tipo de mensaje.

Personalizar el Puzle

Considera la posibilidad de crear tu propio mapa y una serie de instrucciones para personalizar este puzle. Al crear direcciones que se adapten a las ubicaciones en la ambientación de tu campaña, puedes crear un puzle que se integre en la trama de tu aventura, utilizando un mapa que los personajes ya podrían poseer. Tu versión del puzle puede agregar tantos dígitos y direcciones como consideres oportuno, o puede revelar letras, símbolos o palabras cortas, según la complejidad de tu diseño.

Aumentar la Dificultad

Puedes aumentar el desafío de este puzle dividiendo el mapa en piezas que deben descubrirse por separado, o es posible que los personajes deban aprender las instrucciones de alguien que haya explorado personalmente la isla. Siempre que el orden de las ubicaciones no cambie, el código seguirá siendo correcto.

Componentes Materiales

Dificultad: Media

Este puzle puede aparecer en el taller, estudio o libro de conjuros de un mago. La solución conduce a una contraseña que revela conjuros nuevos o raros (como los del capítulo 3). Alternativamente, la contraseña se puede utilizar para cualquier otra función que se adapte a tu historia.

> Encuentran una vieja hoja de papel con una lista de conjuros y componentes. Las letras al azar también están tachadas rápidamente en el papel entre las dos listas. Un mensaje en la parte superior de la página dice “lee sin tocar para obtener nuevos conjuros.”

Entrega a los jugadores una copia de la ayuda del puzle 5 (consulta el final de este capítulo).

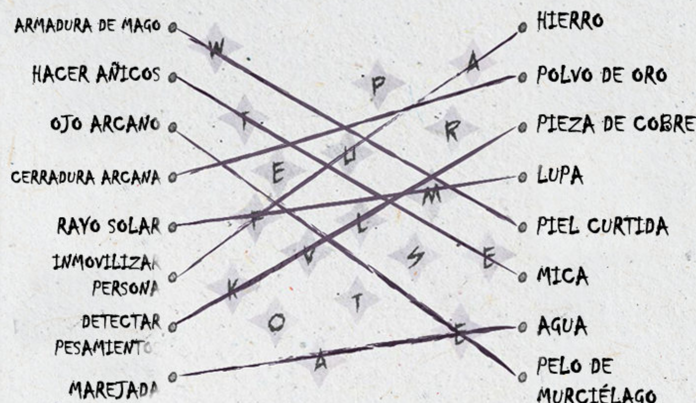


Diagrama 4.4: Solución del Puzle Componentes Materiales

Rasgos del Puzle

El estudio del mago está lleno de componentes de conjuros, libros, pociones y varias posibilidades. Aunque los diversos suministros pueden ayudar a los personajes a resolver el puzle, el único objeto que necesitan los personajes es el pergamino. Si el puzle les causa problemas, pueden llevarse el pergamino y buscar a otros que puedan ayudarlos a resolverlo.

Libreros

Alrededor del estudio del mago hay estantes y cajas llenas de libros, pergaminos y otros suministros. Un personaje que logra una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 exitosa nota un componente de conjuro sin valor en po de la lista (como una lasca de mica o un poco de pelo de murciélago).

Listas

El pergamino tiene una lista de conjuros y una lista de componentes materiales. Sin embargo, los componentes de la derecha no coinciden con los conjuros adyacentes a la izquierda. El pergamino en sí no tiene cualidades mágicas, pero la palabra que revela potencialmente sí.

Los magos y otros lanzadores de conjuros pueden identificar los componentes de conjuro correctos para cualquier conjuro que conocen, pero deben tener éxito en las pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano) indicadas en la sección “Pruebas de Pistas” a continuación para recordar los componentes materiales correctos para conjuros menos familiares.

Solución

Dibujar una línea desde un conjuro hasta su componente material tacha las letras que caen entre las columnas, como se muestra en el diagrama 4.4. Una vez que todos los conjuros están conectados a los componentes, las letras intactas deletrean “presto”, que, cuando se dice en voz alta con el papel en la mano, hace que aparezcan mágicamente uno o más pergaminos de conjuros (o algún otro tesoro de tu elección).



Claudio Pozas

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Arcanos) CD 10. El personaje recuerda hasta tres de los componentes materiales de los conjuros de la lista que no conoce actualmente.
Sabiduría (Visión) CD 15. El personaje sospecha que las letras mezcladas en el medio, o algunas de ellas, probablemente deletrean una palabra de activación, una contraseña o una pista importante.
Sabiduría (Percepción) CD 10. El personaje nota que las líneas rectas dibujadas entre los conjuros y los componentes materiales atraviesan algunas de las letras en el centro.

Personalizar el Puzle

Aunque los conjuros y componentes facilitan la asociación de listas, también puedes considerar crear tu propia versión de este puzle usando conjuntos emparejados de monstruos y tipos de criaturas, planos de existencia y sus habitantes nativos, figuras famosas en un entorno y sus países de origen, etc. .

Reducir la Dificultad

Si tu grupo no incluye personajes con considerable experiencia mágica, considera agregar arte a las paredes de la habitación o en cubiertas decorativas de libros que revelen conexiones entre los conjuros y componentes enumerados. Estas imágenes pueden revelar algunas conexiones entre las listas o reducir las CD de las pruebas de pistas del puzle.

Aumentar la Dificultad

En lugar de usar conjuros comunes con los que los personajes podrían estar familiarizados, una versión más desafiante de este puzle podría presentar conjuros perdidos u otra tradición que el grupo no tiene forma de saber. Solo consultando a expertos, realizando investigaciones o más aventuras, el grupo podría revelar las conexiones entre las dos listas.

Sólo Miembros

Dificultad: Media
Un club secreto, una reunión de cultistas o un gremio de ladrones requieren una contraseña para ingresar. En este puzle, los que guardan una determinada puerta son tan reservados que cambian la contraseña constantemente, por temor a que alguien se haya infiltrado en las filas de sus miembros.

> Ves una figura acercarse a una puerta de roble con una ventana corrediza. La figura golpea y un guardia abre la ventana y dice: “Seis”. La figura responde: “Cuatro”. El guardia luego abre la puerta, permitiendo que la figura entre.

Este edificio parece tener una sola entrada: la puerta de roble con una pequeña ventana deslizante. Un guardia abre la ventana y dice un número aparentemente aleatorio a cualquiera que llame a la puerta.

Rasgos del Puzle

Incluso después de observar el edificio desde todos los ángulos, los personajes solo ven a los miembros entrando por una puerta después de hablar con el guardia.

Puerta

La puerta está hecha de roble reforzado con barras de hierro de 3 pulgadas de ancho. Tres cerrojos aseguran la puerta, que también está bloqueada desde el interior, por lo que no hay cerraduras que se puedan abrir desde el exterior.

Guardia

Un guardia está parado al otro lado de la puerta durante todo el día, y la única forma de hablar con el guardia es a través de la ventana corrediza de la puerta. El guardia puede ser cualquier tipo de criatura parlante, como un asesino, un sectario fanático o un matón. Las opciones más monstruosas incluyen un osgo, hombre jabalí o nycaloth.

Si un personaje toca la puerta, el guardia desliza la ventana para abrirla y con brusquedad da un número, esperando la respuesta adecuada. El guardia da un número diferente cada vez que alguien toca. Cualquier respuesta adecuada otorga la entrada de un solo personaje, y el guardia solo permite que entre un miembro a la vez.

Los personajes que den respuestas incorrectas e intenten entrar de nuevo deben disfrazarse de alguna manera o se les negará la entrada. El guardia solo abre la puerta voluntariamente para alguien que dice la contraseña correcta. El guardia da la alarma si personas no autorizadas intentan abrir o eludir la puerta, llamando a seis guardias más para ayudar a defender la entrada.

Miembros

Si los personajes continúan mirando la puerta, ven que hasta cuatro visitantes más se acercan a ella. Para espiar cada intercambio, los personajes deben superar una prueba grupal de Destreza (Sigilo) CD 12 para permanecer ocultos; si la prueba grupal falla, el visitante se da cuenta de que lo están observando y habla lo suficientemente bajo como para que su respuesta no se pueda escuchar.

Segundo Visitante. El guardia abre la ventana y dice: “Doce”. El visitante responde con “Seis” y se le permite entrar.
Tercer Visitante. El guardia abre la ventana y dice: “Diez”. El visitante responde con “Cinco” y es rechazado.
Cuarto Visitante. El guardia abre la ventana y dice: “Siete”. El visitante responde con “Cinco” y se le permite entrar.
Quinto Visitante. El guardia abre la ventana y dice: “Cero”. El visitante responde con “Uno” y es rechazado.

Solución

Cada miembro que se acerca a la puerta recibe un número del guardia. Aquí no hay una ecuación matemática; la única respuesta válida a un número dado por el guardia es el número de letras en el número del guardia.

Por ejemplo, a un miembro se le asignó el número "seis". Hay cuatro letras en la palabra "seis", por lo que la contraseña para ese miembro es "cuatro". Se presentan más respuestas potenciales en la tabla Posibles Contraseñas.

Posibles Contraseñas

Número Dado	Respuesta Requerida
Uno	Tres
Dos	Tres
Tres	Cuatro
Cuatro	Seis
Cinco	Cinco
Seis	Cuatro
Ocho	Cuatro
Nueve	Cinco
Once	Cuatro
Catorce	Siete

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de hacer estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Investigación) CD 15. El personaje deduce que no existe una ecuación matemática que conecte los números intercambiados entre el guardia y los visitantes.

Sabiduría (Perspicacia) CD 15. El personaje sospecha que la respuesta tiene que ver con la palabra, no con el número.

Personalizar el Puzle

Parte de lo que hace que este puzle sea desafiante es que induce a los jugadores a pensar erradamente que están escuchando una ecuación matemática. Para encontrar la solución, primero tienen que superar sus propias suposiciones. Una versión más sencilla de este puzle podría implicar contar las letras de cualquier tipo de palabra que el guardia diga y responder con ese número. Alternativamente, la respuesta al número del guardia podría ser cualquier palabra con el mismo número de letras que ese número; por ejemplo, "cinco" tiene cinco letras, lo que hace que las respuestas "patos" o "vapor" sean adecuadas. Cuanto más juegue tu rompecabezas con números como palabras en lugar de dígitos, más desafiante será.

Cambio Exacto

Dificultad: Difícil

Este puzle proporciona una cerradura elaborada a base de monedas para cualquier tipo de puerta, bóveda u otra barrera.

> La puerta aquí está cerrada con llave y no tiene manija. En cambio, hay una ranura en la puerta con un grabado encima que dice "Inserte el cambio exacto aquí". Cerca de allí, un cuenco de madera con monedas descansa sobre una mesa de madera.
>
> El tablero de la mesa está grabado con nueve cuadrados en una cuadrícula de tres por tres. Clavado a la pata de la mesa hay un trozo de pergamino con las siguientes instrucciones:
>
> *Quince por columna, quince por fila;*
> *Diagonalmente, lo mismo es así.*
> *Una súplica de advertencia para contar con cuidado;*
> *No puede haber dos lugares con la misma cantidad.*
> *Qué monedas en el centro se alimentan por la puerta;*
> *Cambio exacto por pasaje o problemas en abundancia.*

Rasgos del Puzle

El cuenco sobre la mesa contiene cuarenta y cinco monedas de oro. El puzle requiere que se introduzca un número exacto de monedas en la ranura de la puerta. Si se deposita la cantidad incorrecta, se activa una alarma o una trampa de tu elección.

Solución

El diagrama 4.5 muestra cómo dividir las cuarenta y cinco monedas para que cada cuadrado tenga una cantidad diferente y cada fila y columna sumen quince.



Diagrama 4.1: Solución del Puzle Cambio Exacto



El verso explica que la puerta requiere la cantidad de monedas que se muestra en el cuadro central. Al insertar exactamente cinco monedas, la puerta cerrada se abre.

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Investigación) CD 15. El personaje se da cuenta de que si las esquinas diagonales suman diez, es mucho más fácil completar el resto de la cuadrícula.
Sabiduría (Perspicacia) CD 15. El personaje descubre la ubicación de dos números que no son el número central.

Cuatro Elementos

Dificultad: Difícil
Este puzle puede aparecer en cualquier lugar donde los elementales de tierra, aire, fuego y agua actúen como guardianes. Si el puzle no se resuelve correctamente, uno o más de estos elementales guardianes emergen mágicamente de estatuas y atacan a los personajes.

Claudio Pozas

> La puerta se cierra detrás de ustedes al entrar en esta habitación hexagonal. Cuatro de las paredes están cubiertas de mosaicos, cada uno de los cuales representa la fuerza destructiva de uno de los cuatro elementos. Cuatro estatuas de piedra de elementales de nueve pies de altura se alinean en la pared más alejada frente a la puerta cerrada. Encima de las estatuas hay una fila de baldosas cuadradas con símbolos triangulares pintados en ellas. Cuatro de estas baldosas se han caído y están esparcidas por el suelo, que lleva la siguiente inscripción:
>
> *Cuatro elementales atrapados en piedra*
>
> *Sus elementos ordenaron cerrar su casa.*
>
> *Patrones iguales contra toda disparidad*
>
> *Un azulejo mal puesto despierta a su deidad.*
>
> *En el orden correcto, sella con seguro a estos cuatro,*
>
> *O vence a cada uno para abrir la puerta.*

Una vez que los personajes entran en esta habitación, la puerta detrás de ellos se cierra de golpe. Solo se puede abrir completando este puzle, y no hay otras salidas.

Rasgos del Puzle

Los mosaicos, estatuas y baldosas se describen a continuación con mayor detalle.

Mosaico

Los cuatro mosaicos de pared representan lo siguiente:

- Un elemental de agua se estrella contra una muralla de la ciudad en una enorme ola. En el centro de la imagen hay un triángulo apuntando hacia abajo.
- Un elemental de tierra se cierne sobre un grupo de guerreros. Un triángulo apuntando hacia abajo con una línea horizontal que lo atraviesa está tallado en su pecho.
- Un elemental de fuego arde a través de una ciudad forestal. En el centro de las llamas hay un triángulo apuntando hacia arriba.
- Un elemental de aire atraviesa un cielo tormentoso. Dentro de las nubes hay un triángulo apuntando hacia arriba con una línea que lo atraviesa horizontalmente.

Estatuas

Las estatuas son elementales reales atados mágicamente en piedra. La magia que convirtió a estos elementales en estatuas se está deshaciendo lentamente, ya que el patrón de mosaico que los une se ha desmoronado.

Baldosas

Si los personajes no reemplazan las cuatro baldosas caídas en su secuencia correcta, las cuatro estatuas vuelven a sus formas reales al mismo tiempo y atacan a los personajes. El momento exacto de este evento depende de ti, pero los personajes deben tener el tiempo suficiente para intentar resolver el puzle. Los personajes también pueden liberar a los elementales individualmente colocando las baldosas en el orden u orientación incorrectos.

La ayuda de puzle 6 (ver el final de este capítulo) ilustra la fila de baldosas colocadas en la pared sobre las estatuas. Sin una prueba, los personajes se dan cuenta de que cuatro de las baldosas se cayeron cuando la puerta se cerró de golpe detrás de ellos. Con una Inteligencia CD 15 exitosa (Arcanos), un personaje puede determinar que estas baldosas son las que mantienen atados a los elementales.

Si se coloca una baldosa en el lugar equivocado de la fila, el elemental correspondiente se libera de su prisión de piedra y ataca. Solo aparece uno de cada elemental:

- Si la baldosa colocada incorrectamente tiene un triángulo abierto apuntando hacia abajo, el elemental de agua se libera.
- Si la baldosa colocada incorrectamente tiene un triángulo abierto apuntando hacia arriba, el elemental de fuego se libera.
- Si la baldosa colocada incorrectamente tiene un triángulo apuntando hacia arriba con una línea horizontal que lo atraviesa, el elemental de aire se libera.
- Si la baldosa colocada incorrectamente tiene un triángulo apuntando hacia abajo con una línea horizontal que lo atraviesa, el elemental de tierra se libera.

Solución

Aquí se muestra el patrón completo y correcto:



Los mosaicos impares forman un patrón recurrente de triángulos abiertos que alternan entre apuntar hacia arriba y hacia abajo. Los mosaicos 1, 5, 9 y 13 son triángulos que apuntan hacia arriba, mientras que los mosaicos 3, 7 y 11 son triángulos que apuntan hacia abajo.

Los mosaicos pares muestran un patrón diferente. Los mosaicos 2 y 4 apuntan hacia abajo, pero el primero de ellos tiene una línea que atraviesa el triángulo. Los mosaicos 6 y 8 siguen el mismo patrón, pero los triángulos apuntan hacia arriba. Luego, el patrón se repite, con los mosaicos 10 y 12 iguales a los mosaicos 2 y 4 y el mosaico 14 igual al mosaico 6.

Resolver el puzle o derrotar a los cuatro elementales hace que la puerta de la habitación se abra.

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Inteligencia (Investigación) CD 15. El personaje nota las palabras “pares” e “impares” en el verso en el piso de la habitación y cree que tienen algún significado para las baldosas que faltan.

Sabiduría (Percepción) CD 10. El personaje puede deducir cuales fichas corresponden a cada elemental.

Personalizar el Puzle

Entrelazar varios patrones hace que sea fácil de disfrazarlos. Teniendo esto en cuenta, puedes usar cualquier grupo de símbolos para crear una serie de patrones tan elaborados como quieras y luego desafiar a los jugadores a completar un segmento faltante. Aunque los símbolos en este puzle se refieren a los cuatro elementos, puedes usar símbolos sagrados, colores, muñecas en un estante o cualquier otro diseño repetido para transmitir tu puzle.

Cuando un elemental es derrotado, puede dejar una piedra preciosa valiosa, un fragmento de mapa, una pista de algún otro puzle o algo similar.

Aumentar la Dificultad

Para aumentar la dificultad de este puzle, aplica un factor de tiempo: quizás un elemental se libera al final de cada cinco minutos de tiempo real que transcurren hasta que se resuelve el puzle.

También puedes aumentar la dificultad haciendo que las estatuas representen genios en lugar de elementales. En este caso, reemplaza los cuatro elementales con un dao, un djinn, un ifrit y un marid. Estos genios están obligados a atacar a los personajes y no se puede razonar con ellos.



Pasillo Embrujado

Dificultad: Difícil

Muchos espíritus inquietos permanecen en el mundo porque no pueden dejar algo atrás. En este puzle, encontrar la solución también significa ayudar a un alma perdida a encontrar la paz.

> Seis nichos bordean este salón, cada uno numerado del uno al seis. En el suelo de cada nicho, una vela encendida parpadea suavemente.
>
> Desde el otro extremo del pasillo llega un gemido bajo. Allí, apenas visible, llora la aparición de una niña pequeña flotando sobre una muñeca de trapo desechada. "Nombres, nombres", grita. "Puedo recordarlos todos excepto el que necesito".

El espíritu, Dolora, es una aparición inofensiva que no combatirá con el grupo. Si se ve amenazada, desaparece y reaparece en el extremo opuesto del pasillo, sollozando de nuevo.

Si se le acerca con compasión, Dolora lamenta el hecho de que no puede levantar su muñeca hasta que pronuncie su nombre, que ha olvidado. Ella se niega a salir de este lugar sin la muñeca.

Dolora, que solo recuerda recuerdos fragmentados de su vida, no puede responder muchas preguntas. Esto es particularmente cierto en el caso de los mensajes asociados con los nichos del vestíbulo (consulte "Nichos" más adelante en esta sección). Aunque Dolora no puede responder preguntas vagas sobre las pistas de las velas (como "¿De quién está hablando?"), Puede proporcionar los nombres de personas específicas cuando se le solicite. Por ejemplo, si un personaje pregunta directamente: "¿Cómo se llamaba tu madre?" Dolora da la respuesta correcta. También deletrea el nombre, lo cual es una pista de que la ortografía es importante.

Rasgos del Puzle

Dolora no puede salir del pasillo y evita las alcobas.

Nichos

El salón está alineado con seis nichos, cada uno con un número único entre 1 y 6 tallado encima. Un verso grabado en la pared trasera de cada nicho se hace visible a la luz de las velas. Cada verso se presenta a continuación, acompañado de una explicación entre paréntesis que no debe compartirse con los jugadores o sus personajes:

Verso 1. "Ni su guardiana, ni él mío; amado y odiado al mismo tiempo". (Esto se refiere al hermano de Dolora, cuyo nombre era Sam).

Verso 2. "Mi primera visión: sus ojos color avellana. Mi primer sonido: sus canciones de cuna ". (Esto se refiere a la madre de Dolora, cuyo nombre era Delia).

Verso 3. "Sus vidas las perdió, de tres en tres, y a través de la oscuridad ve este cazador". (Esto se refiere a la gata de Dolora, cuyo nombre era Fifí).

Verso 4. "Las líneas en su rostro vivieron mucho tiempo; las historias fueron su canto paterno". (Esto se refiere al abuelo de Dolora, cuyo nombre era Tobías).

Verso 5. "Mentor y guía, sus lecciones aprendidas. Conocimiento medido por las letras que gané ". (Esto se refiere a la maestra de Dolora, cuyo nombre era Johana).

Verso 6. "Le encantaba comer heno, al igual que a sus amigos; vivía en una habitación con un chivo y un niño". (Esto se refiere al caballo de Dolora, cuyo nombre era Alexia).

Cada verso describe a alguien cercano a Dolora. Una vez que los personajes determinan de quién está hablando un verso, pueden pedirle a Dolora que proporcione el nombre correcto. Por ejemplo, "¿Cómo se llama tu gato?" es una pregunta válida para el verso 3. El espíritu entonces responde "Fifi" y ella lo deletrea en voz alta.

Velas

Cada vela es un cilindro de cera simple de 6 pulgadas de alto. Mientras están en este salón, las velas nunca se derriten y no se pueden apagar.

Muñeca de Trapo

Si los personajes examinan la muñeca de trapo o le preguntan a Dolora al respecto, ella imparte la siguiente información:

> "Mi muñeca conoce los seis: el primero para el primero, el segundo para el segundo, el tercero para el tercero, el cuarto para el cuarto, el quinto para el quinto y el sexto para el sexto".

April Prime

Solución

Una vez que los personajes aprenden los seis nombres, deben extraer una letra de cada nombre, como se indica en la tabla Nombres Recordados. El número de un nicho determina qué letra extraer; por ejemplo, "Alexia" es el nombre relacionado con el verso en el nicho 6, y la sexta letra de ese nombre es A.

Nombres Recordados

Nicho	Nombre	Letra
1	Sam	S
2	Delia	E
3	Fifi	F
4	Tobias	I
5	Johana	N
6	Alexia	A

El nombre de la muñeca es Sefina. Una vez que Dolora se entera de esto, toma la muñeca, dice su nombre y desaparece con ella, ya que su espíritu ha descansado. Si hay algún dato que deseas que el espíritu le revele al grupo, como la ubicación de un tesoro cercano o el secreto de un espíritu más peligroso, Dolora susurra esto mientras se desvanece.

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Carisma (Persuasión) CD 10. Dolora piensa en el personaje como su amigo. Cuando este personaje descubre la respuesta a un acertijo, Dolora dice en voz alta el nombre de la persona de quien se trata sin que se le pregunte (por ejemplo, tan pronto como el personaje dice "madre" en voz alta, Dolora grita "Delia").

Carisma (Intimidación) CD 15. El personaje asusta a Dolora para que divulgue información. Ella le dice al personaje que recuerda los nombres de las personas que conocía. Dolora también revela que es importante que sus nombres estén escritos correctamente, aunque no dice por qué.

Inteligencia (Investigación) CD 15. El personaje interpreta la pista críptica de Dolora sobre la muñeca de la siguiente manera: "los seis" se refiere a las seis letras del nombre de la muñeca, que se puede determinar reuniendo información de los versos en los seis nichos.

Qué Hay en el Menú

Dificultad: Difícil

Los personajes descubren que una popular taberna local es la fachada de una organización secreta a la que buscan unirse o infiltrarse. El nombre de la taberna puede ser el que quieras. Una sugerencia es Capa & Daga.

Para poner un pie en la puerta proverbial, los personajes deben decir la contraseña correcta a la tabernera, Holda Heidrun. Pueden descubrir esta contraseña resolviendo un puzle escondido en el menú de la taberna.

> La taberna está llena de gente feliz disfrutando de su comida y bebida. Detrás de la barra, una mujer rechoncha limpia la barra de madera. Ella alza la mirada cuando entran y asiente con la cabeza hacia una mesa vacía antes de que su atención se dirija a otra parte. Ven una copia del menú de la taberna en la mesa.

Personaliza la taberna y dales cuerpo a sus ocupantes como mejor te parezca.

Además de ser la tabernera, Holda Heidrun es la guardiana de muchos secretos. Si los personajes le piden información, ella pide la contraseña, y si los personajes no la conocen, no divulga nada importante. "Si vales tu peso en cobre", dice, "dirías la contraseña para ganarte mi confianza".

Rasgos del Puzle

Un cartel en el bar declara que una comida cuesta 1 sp, una jarra de cerveza cuesta 4 pc, una copa de buen vino cuesta 1 pp y una botella de buen vino cuesta 3 sp. El menú de la mesa contiene una lista de especialidades que sirve la taberna y cuánto cuesta cada artículo. Solo se necesita el menú para resolver el puzle.

Menú

Los personajes que examinan detenidamente el menú ven los objetos enumerados en la tabla Artículos del Menú, en el orden indicado.

Artículos del Menú

Artículo	Precio
Sopa de maíz y lentejas	9 pc
Guiso de conejo	2 pc
Cerveza y hojaldre de queso	19 pc
Zanahorias y jamón al brandy	7 pc
Zanahorias y pescado a la plancha	13 pc
Jabalí y papas con miel a las brasas	20 pc
Hidromiel fuego de dragón	6 pc



Los personajes pueden averiguar la contraseña sin poner los objetos del menú en orden alfabético. Una vez que obtienen las siete letras, deben resolver el anagrama para obtener la contraseña.

Hablarle a Holda con la contraseña correcta le otorga acceso a los secretos que está guardando, combustible para la próxima aventura de los personajes.

Pruebas de Pistas

Cualquier personaje tiene la opción de realizar estas pruebas de característica para recibir una pista:

Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 15. El personaje convence a Holda de susurrar la siguiente pista: "Cuenten sus afortunados cobres que tenemos siete opciones en el menú para ustedes."

Destreza (Sigilo) CD 15. El personaje se mezcla con la multitud para escuchar a escondidas en otra mesa, escuchando a los clientes discutir cómo deben haber obtenido un menú mal impreso porque los precios no parecen correctos, o lamentando el hecho de que el menú no enumera los platos en orden alfabético.

Inteligencia (Historia) CD 15. El personaje recuerda historias de cómo solían enviarse mensajes secretos a través de tabernas utilizando objetos comunes a los que cualquiera podía acceder, como menús.

Sabiduría (Percepción) CD 15. El personaje nota que los precios del menú no tienen mucho sentido. Por ejemplo, ¿por qué el guiso de conejo es mucho más barato que la sopa de maíz y lentejas?

Personalizar el Puzle

"Quimera" puede que no sea la contraseña, sino más bien una referencia a algo o alguien más en la taberna. Los personajes que resuelvan el puzle y tengan éxito en una prueba de Sabiduría CD 15 (Percepción) puede ver a otro cliente que lleva un broche de capa con forma de quimera, o ver un escudo adornado con una quimera que cuelga de una pared que oculta una puerta secreta. Solo después de hablar con el patrón o ver lo que hay al otro lado de la puerta secreta, los personajes obtienen la contraseña real, que puede ser la que quieras.

Puedes cambiar fácilmente "quimera" a otra cosa intercambiando artículos del menú, eligiendo letras diferentes dentro de los objetos de reemplazo y ajustando los precios en consecuencia.

Reducir la Dificultad

Otros clientes de la taberna pueden dar pistas adicionales hablando entre ellos en lugares donde los personajes puedan escucharlos. Un cliente podría decir algo como: "Esta posada se vuelve cada vez más cara. Con estas nuevas comidas elegantes, ¡me sorprende que no cobren un cobre por letra!"

Una camarera demasiado servicial podría compadecerse de los personajes que luchan y guiarlos a través de los diversos objetos del menú en el orden que les permitiría dar con el anagrama (cerveza y hojaldre de queso, guiso de conejo, hidromiel fuego de dragón, jabalí y papas con miel a las brasas, sopa de maíz y lentejas, zanahorias y pescado a la plancha, zanahorias y jamón al brandy). Incluso podría recomendar que los personajes "comiencen con la cerveza y hojaldre de queso, y continúen desde allí."

Solución

Organiza los objetos del menú en orden alfabético, luego cuenta cada objeto por el número de letras indicado en su precio, como se muestra en la tabla Solución: Qué Hay en el Menú. Encadenar las siete letras juntas forma la contraseña: quimera.

Solución: Qué Hay en el Menú

Artículo (Precio)	Letra
Cerveza y hojaldre de queso (19 pc)	Q (décimo novena letra)
Guiso de conejo (2 pc)	U (segunda letra)
Hidromiel fuego de dragón (7 pc)	I (séptima letra)
Jabalí y papas con miel a las brasas (16 pc)	M (décimo sexta letra)
Sopa de maíz y lentejas (6 pc)	E (sexta letra)
Zanahorias y pescado a la plancha (7 pc)	R (séptima letra)
Zanahorias y jamón al brandy (4 pc)	A (cuarta letra)

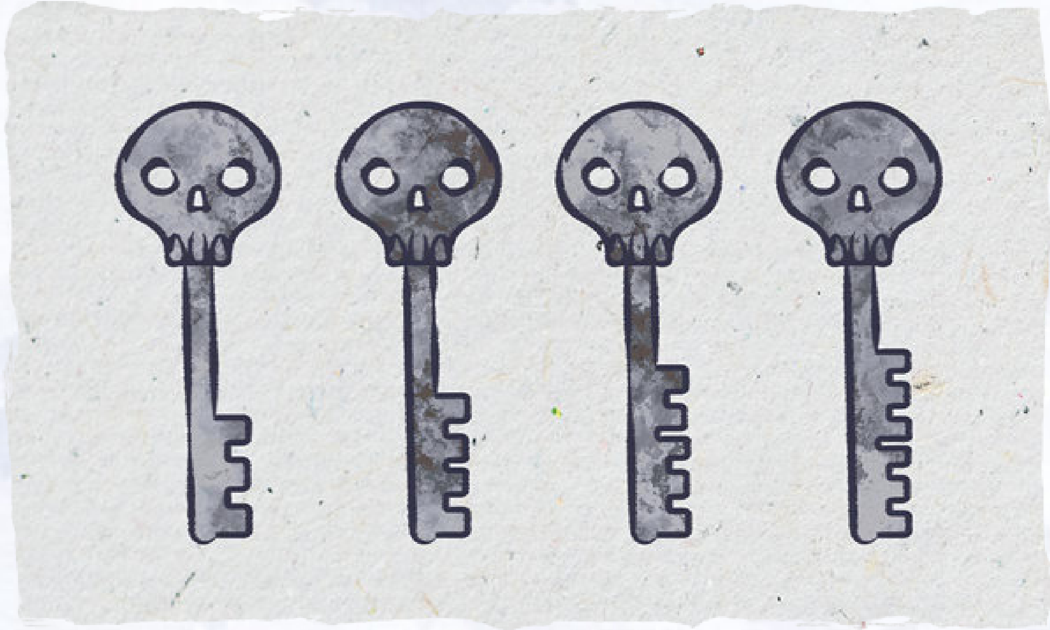
Claudio Pozas

Ayudas de Puzles

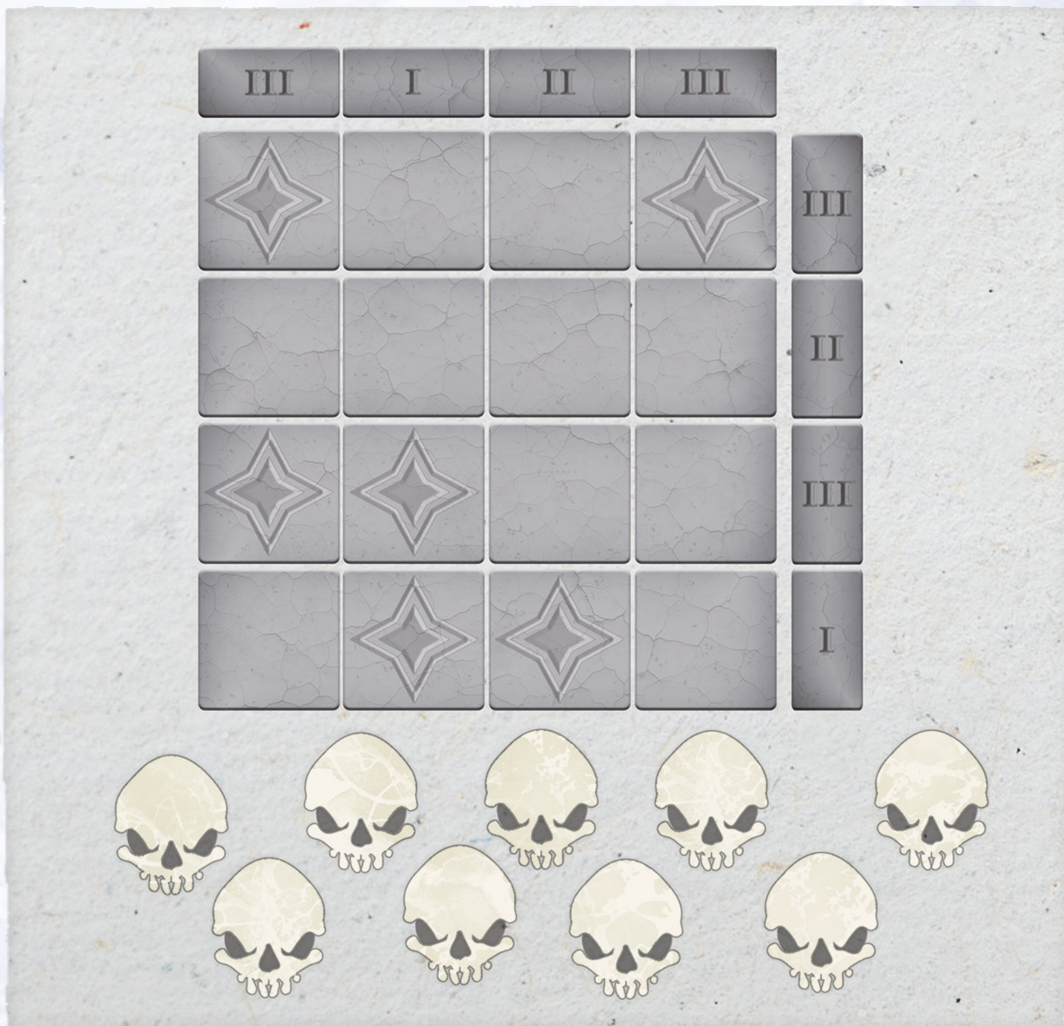
Ayuda de Puzle 1: Pasos Imprudentes

H	A	I	G	A	M	O	R	G	E	N	N
P	P	S	I	M	I	Y	U	A	O	V	O
E	M	E	V	O	C	A	C	I	O	N	I
N	A	I	P	Q	I	R	C	G	F	G	C
C	G	L	T	G	F	A	O	A	X	F	A
A	I	K	A	A	R	I	N	M	G	B	T
N	A	M	I	U	Q	G	J	O	M	B	U
T	T	G	J	K	P	A	U	O	A	R	M
A	A	B	Y	J	S	M	R	W	G	C	S
M	A	D	I	V	I	N	A	C	I	O	N
I	M	A	G	I	A	N	C	G	A	K	A
E	N	O	I	S	U	L	I	R	I	C	R
N	E	C	Y	N	P	M	O	R	C	A	T
T	Y	U	V	Q	M	K	N	Q	D	L	B
O	A	I	C	N	A	M	O	R	G	I	N

Ayuda de Puzle 2: Llaves Maestras



Ayuda de Puzle 3: Cuatro por Cuatro



Ayuda de Puzle 4: Isla Ilusoria



Ayuda de Puzle 5: Componentes Materiales

LEE SIN TOCAR PARA OBTENER NUEVOS CONJUROS

ARMADURA DE MAGO		HIERRO
HACER AÑICOS		POLVO DE ORO
OJO ARCANO		PIEZA DE COBRE
CERRADURA ARCANA		LUPA
RAYO SOLAR		PIEL CURTIDA
INMOVILIZAR PERSONA		MICA
DETECTAR PESAMIENTOS		AGUA
MAREJADA		PELO DE MURCIÉLAGO

W P A T R U E M F L V S E K T E O A

Ayuda de Puzle 6: Cuatro Elementos

Nota del Traductor

Se modificaron partes de los siguientes puzles o acertijos a fin de dar sentido a la traducción, pero conservando las mecánicas que rigen a cada uno:

Pinturas de Criaturas. Ahora son diez pinturas para coincidir con la solución "OSO-LECHUZA", la tabla Pinturas de Criaturas también se modificó.

Pasos Imprudentes. Se modificó el diagrama 4.1 y la ayuda de puzle 1 para poder mostrar los nombres de las escuelas de magia apropiadamente.

Llaves Maestras. Se cambiaron las criaturas y la tabla Solución de Llaves Maestras.

Todo lo que Brilla. Ahora la frase de la solución es "EN SU PALMA", por lo cual se cambiaron las cantidades de las gemas y la tabla Inventario de Gemas, así como los nombres propuestos, se agregaron los nombres con las iniciales S y U para sustituir a aquellos con las iniciales I, H y R.

El Ojo del Contemplador. Los acertijos del goblin se modificaron o cambiaron para coincidir con las letras de la solución, siguiendo el contexto de los ojos y la vista.

Componentes Materiales. Se modificó el diagrama 4.4 y la ayuda de puzle 5 para mostrar los nombres e ingredientes en español.

Sólo Miembros. Se ajustaron las cuentas de letras en la tabla Posibles Contraseñas y las sugerencias de la sección Personalizar el Rompecabezas.

Qué Hay en el Menú. Se cambiaron los precios en el menú, se modificó un par de nombres de platos y se reorganizó la tabla Solución: Qué Hay en el Menú para usar la palabra "QUIMERA" como solución.

Si te gusta el juego y el contenido de este libro, y si está a tu alcance, compra el material original y apoya a las editoriales.

Alvaro1555

¿Qué Maravillosa Brujería Es Esta?

La maga Tasha, cuyas grandes obras incluyen el conjuro risa horrible de Tasha, ha reunido trozos y retazos de conocimiento precioso durante su ilustre carrera como aventurera. Sus enemigos no quisieran que estos preciados secretos se esparcieran por el multiverso, y para desafiarlos, ella ha tomado y codificado estos datos para el enriquecimiento de todos.

Cocidas en este libro hay reglas para todas las clases de la Guía del Jugador, incluyendo subclases. Se añadió a la mezcla la clase del artífice, un maestro de los inventos mágicos. Y el brebaje de esta bruja no estaría completo sin sus nuevos artefactos, opciones de libros de conjuros, conjuros para jugadores y monstruos por igual, tatuajes mágicos, patrones grupales, y otras golosinas sabrosas.

Tasha nunca se ha apenado de compartir sus opiniones agudas, y este libro está regado de las contemplaciones sobre todo, desde sus rivales magos a la naturaleza del multiverso. ¡Aquí, ella ofrece una probada del gran poder que espera a los aventureros donde sea!

Para ser usado con el Manual del Jugador, el Manual de Monstuos, y la Guía del Dungeon Master de quinta edición



DungeonsandDragons.com



ISBN 978-0-7869-6702-5





54995

EAN

9 780786 967025

Precio Sugerido: EEUU $49.95 CAN $65.95

Impreso en EEUU C78780000

DUNGEONS & DRAGONS

TASHA'S CAULDRON OF EVERYTHING



ISBN 978-0-7869-6702-5



54995



EAN

9 780786 967025

Precio Sugerido: EEUU $49.95 CAN $65.95

Impreso en EEUU C78780000